8-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



Test: Wall Street Manager

HEISSE SPIELE, HARTE TESTS

Railroad Deluxe, Pirates Gold, Xeen 2

MESSE-SONDERTEIL

100 neue Spiele für Ihren PC

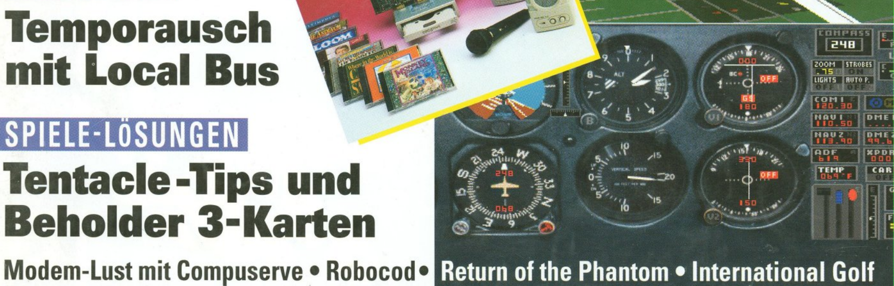
CD-ROM & SOUNDKARTE

Test: Creative's Power-Pack CD16

VGA-KARTEN

Temporausch mit Local Bus

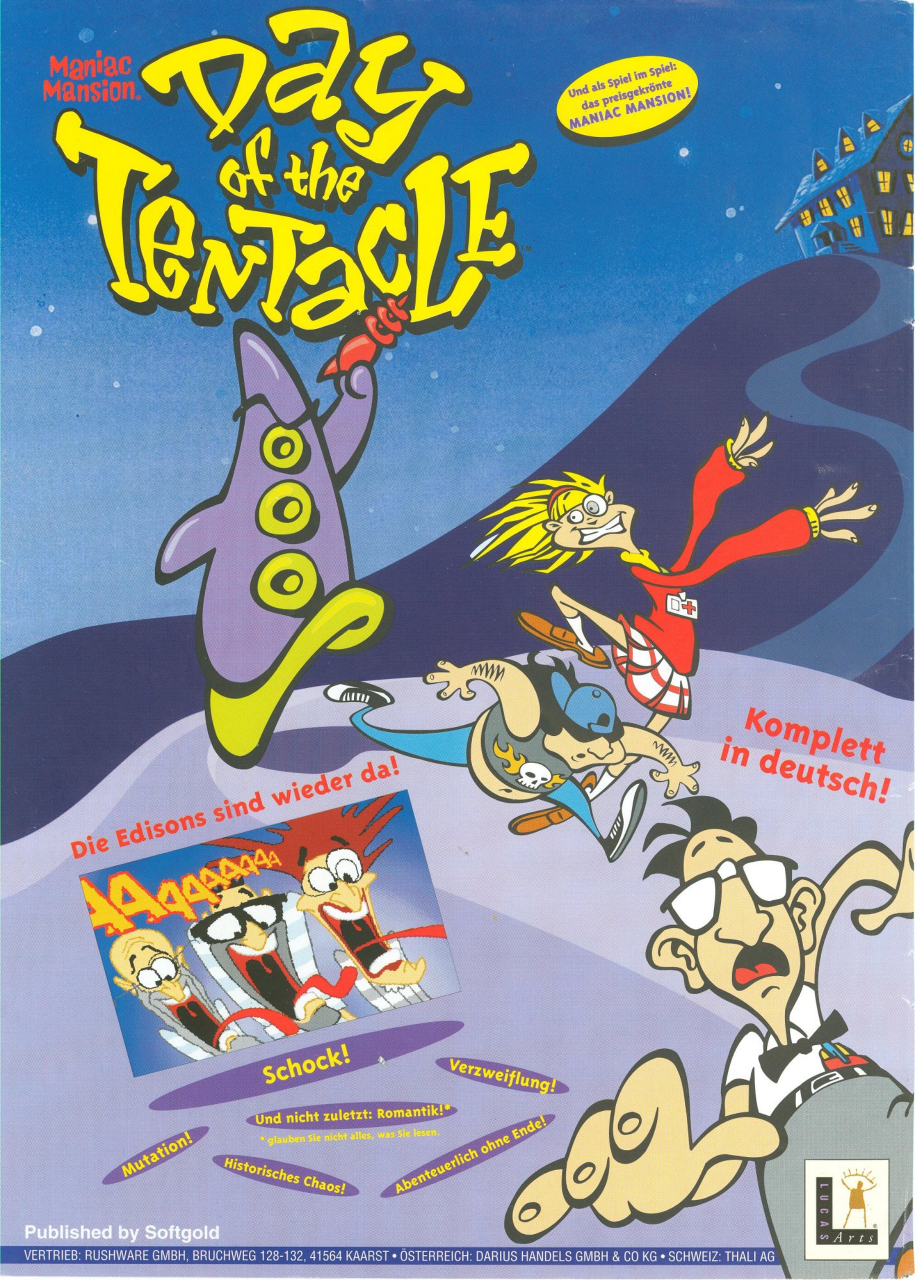
Preview: Flight Simulator 5



SPIELE-LÖSUNGEN

Tentacle-Tips und Beholder 3-Karten

Modem-Lust mit Compuserve • Robocod • Return of the Phantom • International Golf
Comic auf CD-ROM • Flight Simulator 5 • Karteneinbau für Einsteiger • Lost Vikings


Maniac Mansion.
Day of the Tentacle™
Und als Spiel im Spiel: das preisgekrönte MANIAC MANSION!
Komplett in deutsch!
Die Edisons sind wieder da!
Schock!
Verzweiflung!
Und nicht zuletzt: Romantik!*
* glauben Sie nicht alles, was Sie lesen.
Mutation!
Historisches Chaos!
Abenteuerlich ohne Ende!
LUCAS Arts
Published by Softgold
VERTRIEB: RUSHWARE GMBH, BRUCHWEG 128-132, 41564 KAARST • ÖSTERREICH: DARIUS HANDELS GMBH & CO KG • SCHWEIZ: THALI AG

Wer bietet mehr?

Chicago war eine Reise wert: Die im Juni stattfindende CES-Messe schickte unser Redakteursgespann mit einer doppelten Portion Material heim. Übergewichtige Koffer barsten vor Pressemitteilungen, Demo-Disketten und Bildschirmfotos. Die Sommer-Ausgabe der Consumer Electronics Show ist traditionell das wichtigste Schaufenster für die kommenden Weihnachtstitel, doch noch nie war sie so ergiebig wie dieses Jahr. Die Anbieter von PC-Spielen übertrafen sich gegenseitig mit verlockenden Neuheiten; dazu kam der gewaltig wachsende CD-ROM-/Multimedia-Bereich.

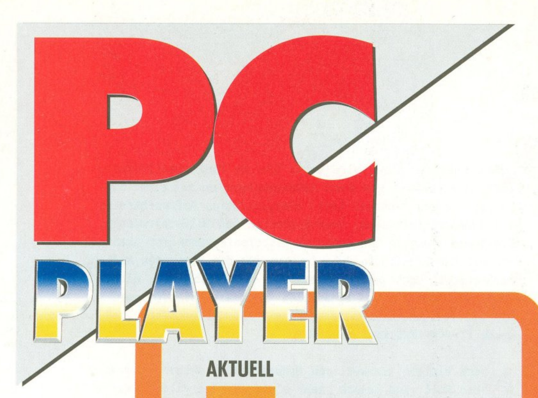
Nach einigen kurzweiligen Grabenkämpfen zwischen Layouter Rolf »Ich brauch' mehr Platz für die Bilder« Boyke und der Schlußredaktion einigte man sich auf rekordverdächtige 20 Seiten für die Messeberichterstattung, unterteilt in einzelne Bereiche wie z.B. Disketten- und CD-Spiele oder Hardware inklusive neuer Joysticks und Soundkarten. Angesichts eines lauen Sommermonats mit wenigen Highlights im Spieletest-Bereich haben wir uns diesen Luxus geleistet, um auf die besten Messetitel näher eingehen zu können. Wir plauderten mit Programmierern und Produzenten, um jetzt schon ausführliche Infos zu potentiellen Herbst-Hits wie Virgins »Indy Car Racing«, Orgins »Shadow Caster« oder Maxis' »Sim City 2000« zu sammeln.

Weitere Eindrücke von Chicago: spontane Gewitterstürme, die jede gut gemeinte Wetterkarte überrumpeln und Basketball-Fieber. Während der Messewoche zogen die Chicago Bulls ins NBA-Finale ein; die Berichterstattung in den örtlichen Medien erreichte Staatsakt-Niveau. Weitaus schwieriger war es da, die Ergebnisse vom letzten Bundesliga-Spieltag aus der alten Heimat zu erfahren. Erst ein gut informierter PR-Manager der Videospieleherstellers Konami konnte die dringliche Frage »Wer ist Deutscher Meister?« beantworten.

Viel Spaß bei unserer bis dato umfangreichsten Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team

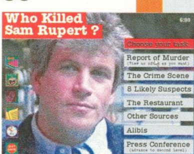






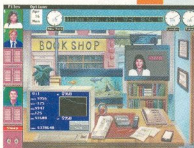
AKTUELL

68

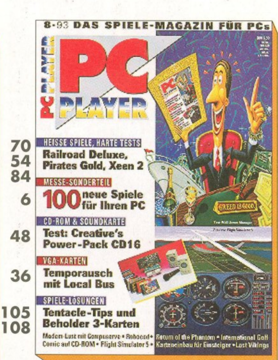


Software-Krimi auf CD-ROM: Wer hat Sam Rupert auf dem Gewissen?

74



»Gier ist gut« lautet das Motto von Interplays Wall Street Manager. Wie testen die Kapitalismus-Simulation in dieser Ausgabe



SPIELE-TESTS

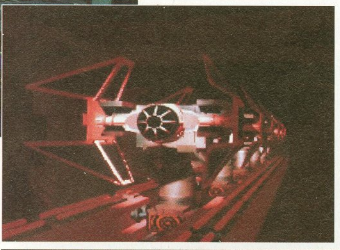


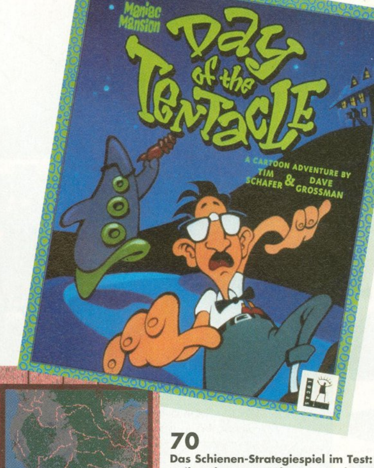
Microsoft setzt beim Flight Simulator 5 auf Super-VGA-Grafik

30



6
Die Sommer-CES in Chicago enthüllte die neuesten Spieleprojekte der Top-Firmen





105
Ärger im Maniac Mansion? Unsere Spielelösung zu Day of the Tentacle hilft weiter

70
Das Schienen-Strategiespiel im Test: Hält Railroad Tycoon Deluxe, was der edle Name verspricht?

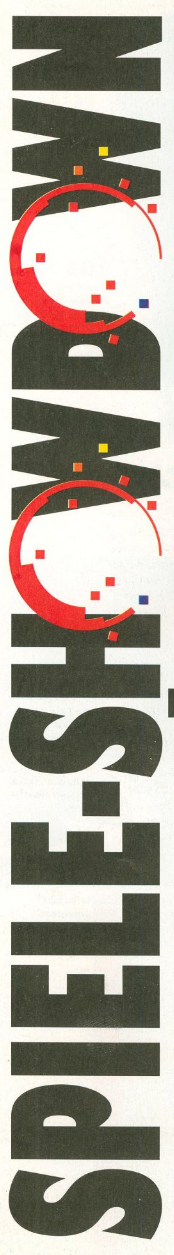
36
Eine schlappe Grafikkarte bremst den besten PC aus. Wir verraten, wie Sie eine optimale VGA-Performance erzielen.

HARDWARE

RUBRIKEN

SOFTWARE

TIPS & TRICKS



In Chicago für PC Player vor Ort: Boris Schneider und Heinrich Lenhardt, dynamisch und aufgeweckt wie eh und je...

...wir sagten »aufgeweckt«!

Messebericht: Sommer-CES in Chicago

Das Messeereignis des Jahres war eine Reise wert: Auf der Sommer-CES in Chicago stellte im Juni so ziemlich jede Firma, die in der PC-Spielewelt einen Namen hat, ihre neuen Produkte vor. Die Hersteller ließen sich dabei tief in die Karten blicken. Teilweise präsentierte man die Produktplanungen bis zum Frühjahr 1994; außerdem standen erfreulich viele Entwicklungsversionen zum Anspielen bereit.

Wir präsentieren Ihnen die geballte Info-Masse aus den USA in mehrere Artikel unterteilt. Zunächst werden Sie umfassend über die Spiele-Neuerscheinungen informiert. Angesichts der wachsenden Anzahl von CD-ROM-Titeln haben wir diesen Versionen einen eigenen Anhang gewidmet.

Doch auf der CES gab es auch viele interessante Hardware- und Software-Neuheiten jenseits der Spielewelt zu bestaunen. Im Anschluß stellen wir Ihnen deshalb in separaten Artikeln die neuesten Entwicklungen bei Multimedia-Software, CD-Technologie und PC-Hardware vor.

Schöner, größer, besser: Mit neuen 3D-Techniken, Super VGA-Zaubereien und CD-ROM-Spezialitäten werden die Maßstäbe für PC-Spiele im Eiltempo weiter nach oben geschraubt. Die US-Softwaregrößen präsentierten auf der Sommer-CES die Hits fürs kommende Weihnachtsgeschäft.

PC Player war vor Ort und informiert Sie auf den folgenden 20 Seiten vollständig über die Trends und Messe-Highlights.

Natürlich ist es schwer, aufgrund eines ersten Messeeindrucks die Hitqualitäten eines Programms abzuschätzen. Auf der mit vielversprechenden Neuheiten reich bestückten CES waren aber einige extrem verlockende Titel zu sehen, deren Erscheinen man nach Meinung unserer Redaktion mit besonderer Spannung erwarten sollte. Diese Aufsehenerreger vom Dienst haben wir in farbigen Kästen als »Messe-Highlights« herausgehoben. Das soll natürlich noch keine Wertung sein, aber wir sind uns sicher, daß sich einige von diesen Titeln in gut einem halben Jahr in den Hitlisten tummeln werden.

In der Spielesektion bot sich die Sortierung nach Firmennamen als einzige sinnvolle Ordnungsmaßnahme an. Alle Versuche, die Neuheiten nach Genres aufzulisten, wären an der Themenvielfalt vieler Titel gescheitert. Es gibt z.B. immer mehr Adventures mit Rollenspiel-Einschlag oder Simulationen mit Strategie-Komponente, die nach den kurzen Messeeindrücken noch nicht verbindlich einem bestimmten Lager zugeordnet werden können. Delektieren Sie sich deshalb an der nachfolgenden üppigen Spieleparade von A wie Accolade bis V wie Virgin.

Accolade

Mit »Jordan in Flight« hat Electronic Arts eine hektische Basketball-Betriebsamkeit ausgelöst. Accolade verpflichtete jetzt US-Superstar Charles Barkley als Aushängeschild für eine Sportsimulation, die im ersten Quartal 1994 erscheinen soll.

Nicht minder aggressiv soll es bei **Mike Ditka Ultimate Football II** zugehen. Ähnlich wie beim Vorgänger gibt es ein 3D-Spielfeld mit verschiedenen Kameraperspektiven. Neu beim 2. Teil ist die Unterstützung von Super VGA mit 640 x 400 Bildpunkten. Besitzer langsamerer PCs werden die Möglichkeit haben, dem Tempo zuliebe mit 320 x 200 Pixeln vorlieb zu nehmen.

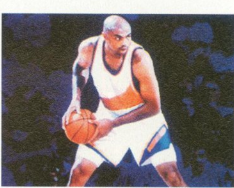
Dritter im US-Sportlerbunde ist Brett Hull, Stürmer des Eishockey-Teams St. Louis Blues. Die Videospiel-Versionen von **Brett Hull Hockey** sind schon recht fortgeschritten; auf dem PC wird der Puck aber erst 1994 freigegeben. Amerikanischer Liga-Modus, Play Off und All Star-Teams sollen für die nötige spielerische Abwechslung sorgen.

Die Fußball-Simulation **Pelé** bleibt hingegen Videospielkonsolen vorbehalten; dem ersten optischen Eindruck nach werden PC-Besitzer nicht viel versäumen.

Aushängeschild für das Rennspiel **Speed Racer: The Challenge of Racer X** ist eine japanische Trickserie, die in den USA Kultstatus erlangt hat. Ob der Spiel-Umsetzung ein ähnliches Kunststück gelingt, bleibt abzuwarten. Auf sechs Strecken wird in 3D munter gebrettert; Ihr serienmäßig mit Bordsäge ausgestatteter Flitzer beherrscht dabei so niedliche Kunststücke wie das Überspringen von Hindernissen. Speed Racer wird keine ernsthafte Fahrsimulation, sondern eher ein Action-Rennspiel Light.



Das Rennspiel zur Trickserie Speed Racer versetzt jeden TÜV-Prüfer in Erregung

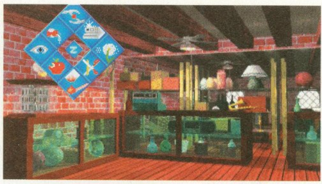


Accolade nahm Phoenix-Star Charles Barkley als Aushängeschild für eine neue Basketball-Simulation unter Vertrag

Activison

Mit den jüngsten Demos von **Return to Zork** schaffte es Activision, alle Zweifel zu beseitigen, das Grafikabenteuer könnte nicht so komplex wie die alten Zork-Textadventures sein. Ein neues Benutzer-Interface mit vielen Symbolen läßt auch komplizierte Aktionen zu. Dabei werden automatisch nur die Symbole angezeigt, die tatsächlich Sinn machen. Return to Zork spielt 900 Jahre nach den Infocom-Zorks und berichtet von der Wiederbelebung des »Great Underground Empire« durch böse Mächte, die man selbstverständlich aufhalten muß.

Return to Zork erscheint in drei Ausgaben: Eine Disketten-Version mit dem kompletten Spiel, eine CD-ROM-Umsetzung mit wesentlich mehr Animationen und zusätzlichen 3D-Grafiken, sowie eine spezielle MPEG-Version auf CD-ROM, die nur mit einer speziellen Videokarte läuft (»Reel Magic«), dafür aber Animation in echter Fernsehqualität liefert. Die Demonstration war jedenfalls höchst beeindruckend. Disk- und CD-ROM-Versionen sollen im Herbst erscheinen; die MPEG-Version wird wahrscheinlich nur in Verbindung mit der Karte zu haben sein.



Return to Zork macht trotz riesigem Grafik-Aufwand auch in der Abteilung »Puzzles« einen guten Eindruck

Drei Spiele in einem? Activision will mit **Aliens vs. Predator** zeigen, wie es geht. Bei diesem Programm, das die beiden fürchterlichsten Filmmonster der 80er Jahre gegeneinander antreten läßt, können Sie drei Rollen übernehmen: Als »Alien« erleben Sie ein Strategiespiel, verteilen Ihre Truppen und versuchen die Königin zu beschützen. Als »Predator« winkt ein Actionspiel, bei dem Sie möglichst viele Alien-Trophäen mit nach Hause nehmen wollen. Und als »Human« stehen Sie zwischen den Fronten in einem Adventure, bei dem Sie eine Basis beschützen müssen, die zum Schlachtfeld zwischen den Aliens und einer Predator-Truppe geworden ist.

Bethesda

Mit neuer, verbesserter 3D-Grafik präsentiert sich das jüngste Terminator-Actionspiel von Bethesda Softworks. **The Terminator: Rampage** bietet 32 Action-Levels mit stufenlosem 3D und viel Geballer. Das Konzept strotzt nicht gerade vor intellektuellen Nuancen, aber dank der technischen Klasse könnte dieses Terminator-Spiel ernsthaft Spaß machen. Liebhaber des Vorgängers bekommen mit **Terminator 2029: Operation Scour** eine Zusatzdiskette geboten, die zwölf neue Missionen enthält.

Das sichtlich von »Ultima Underworld« inspirierte **The Elder Scrolls** bietet eine Fantasywelt mit angeblich 400 Städten und Dungeons und über 2000 verschiedenen Gegenständen. Im Oktober erscheint der mit »The Arena« untertitelte erste Teil der Saga; weitere Elder-Rollenspiele sollen 1994 folgen.

Als Rennspiel in einer abstrakten Cyberspace-Welt preist sich **Delta-V** an. Bethesda wirft sein 3D-Grafiksystem mal wieder kräftig an, um den Spieler auf die Piste der Netrunner zu versetzen. Erfolgreiche Teilnehmer investieren ihre Siegerpunkte in die Ausrüstung des Schiffs und kommen so zu mehr Waffenpower, Tempo und Schutzschildern. Per Modem oder Netzwerk sollen sich bis zu sechs menschliche Spieler ein



Wenn Filmstars sich streiten: Die beiden Horror-Größen Predator und Alien treten in einem neuen Activision-Spiel gegeneinander an.



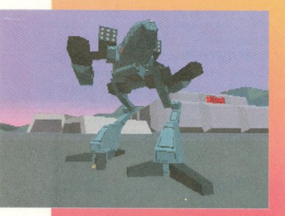


CES-HIGHLIGHT:

MECH WARRIOR II

Activison bastelt gerade an »Mechwarrior II: The Clans«, einem 3D-Actionspiel basierend auf der Battletech-Serie. Nicht weniger als 16 verschiedene Typen der hausgroßen Kampfroboter können ausgerüstet und gesteuert werden; mit Datendisketten sollen sogar noch mehr Modelle hinzukommen. Aus der Cockpit-Perspektive steuern Sie den Roboter durch zahlreiche Landschaften, von der Eiswüste bis hin zur verlassenen Stadtruine.

Die 3D-Grafik von Mechwarrior überzeugte auf der CES insbesondere durch die geschmeidige Animation. Die Roboter bewegen sich absolut »echt« wenn sie Fuß vor Fuß setzen; dazu hört man die Maschinengeräusche und das Stampfen der tonnenschweren Sohlen. Am spannendsten verspricht der Zwei-Spieler-Modus zu werden, bei dem Sie sich mit einem Freund duellieren, aber auch gemeinsam gegen Computer-Gegner antreten können; zwei 386er und ein Null-Modem-Kabel sind dafür die Voraussetzung.



Die Kampfkolosse von Activision sollen im Oktober auf die PC-Benutzer losgelassen werden.



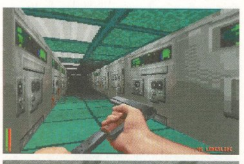
Activisions Roboter-Spektakel Mech Warrior II



spannendes Simultanrennen liefern können.

Auf der sportlichen Seite bietet man die Kombination des Eishockey-Spiels »Wayne Gretzky Hockey 3« mit dem »Hockey League Simulator 2« als **Gretzky Gold** an. Für den geneigten Sammler ist ein Autogrammbildchen von Eishockey-Superstar Wayne Gretzky mit in der Packung. Nette Idee, aber gegen »NHL Hockey« von Electronic Arts wird diese Altspiel-Verwertung einen schweren Stand haben.

Daß man auch eine Basketball-Simulation mit 3D-Grafik aufmotzen kann, beweist **NCAA 2**. Beim Turnier der US-College-Teams gibt's neben schnieken Zoomereien reichlich Digi-Sounds sowie einen reichhaltigen Turniermodus.

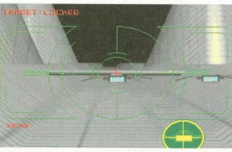




Das Altmetall-Spiel: Terminator Rampage bietet viel Action und eindrucksvolle 3D-Grafik



Elder Scrolls lautet Bethesdas Beitrag zur 3D-Rollenspiel-Welle



Mit Delta-V auf den Rennstrecken der Zukunft



Kasparov's Gambit bietet weltmeisterliche Tips und ein hübsches Super VGA-Spielfeld

Dynamix

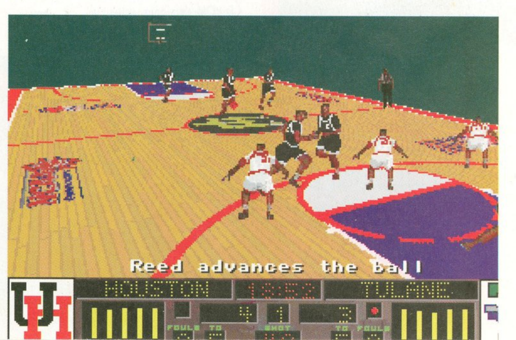
Während der CES wurde die Veröffentlichung von **Betrayal at Krondor** kurzfristig um zwei weitere Wochen nach hinten verlegt (»...nur ein paar kleine Bugs, wir sind aber jeden Augenblick durch.«). So ist auch bei der jüngsten Simulation **Aces over Europe** (über das wir in der letzten Ausgabe berichteten) die Terminangabe »Juli '93« mit Vorsicht zu genießen. In der Zwischenzeit wurden fleißig neue Produkte angekündigt. **Aces over Korea** ist der Nachfolger zu den Europa-Assen und ebenfalls im Simulations-Bereich befindet sich ein U-Boot-Spiel, das eigentlich »Seawolf« heißen sollte. Doch einen Tag vor der offiziellen Ankündigung bei einer Party in einem U-Boot-Museum zeigte Electronic Arts seinen »Seawolf«, so daß Dynamix den Namen spontan in **Atlantic Wolves** änderte. Die Programmierer versprechen neben famoser 3-D Grafik unter anderem »digitized German speech«.

Das Denkspiel »Incredible Machine« wurde gerade generalüberholt. **The (even more) Incredible Machine** enthält 73 zusätzliche Puzzles (also insgesamt knapp 150) und einen verbesserten Editor. Das Produkt soll es auch als Zusatzdiskette für Besitzer des Originals geben. Eine echte Fortsetzung folgt dann mit **Incredible Toons**, welches gegen Weihnachten erscheinen soll. Das Spielprinzip bleibt gleich, wird aber durch Super VGA-Grafik in 256 Farben und witzige Cartoon-Figuren verbessert.

Electronic Arts

Wer könnte ein kompetenterer Schachlehrer und Trainer sein als der amtierende Weltmeister Gari Kasparov? Unter dem Titel **Kasparov's Gambit** veröffentlicht Electronic Arts eine Schachsimulation, in welcher der große Meister per digitalisierten Videosequenzen seinen Rat spendet. Vor lauter Gari, Super VGA-Grafik und Lehrgang soll die Spielstärke des Computergegners nicht zu kurz kommen. Kasparov's Gambit basiert auf einem Programm namens Socrates II, das in diesem Jahr eine Computerschach-Meisterschaft gewonnen hat. Grundzüge der PC-Spieltaktik wie Aggressivität und Prioritätensetzung lassen sich ändern. Gespielt wird im 3D-Look oder mit einer übersichtlichen Symboldarstellung; die integrierte Bibliothek enthält 500 klassische Schachpartien.

Zur U-Boot-Simulation »688 Attack Sub« gibt es nach all den Jahren einen Nachfolger. **SSN-21 Seawolf** wird die reinste Digitalisierungs-Orgie in punkto Gra-

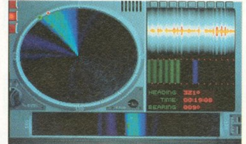


Bei NCAA Basketball 2 wird das Spielfeld perspektivisch dargestellt

fik und Sound. Sie steuern ein U-Boot, das bislang nur auf den Pentagon-Reißbrettern existiert; aufgrund von Budget-Kürzungen wurde die Serienfertigung der Seawolf-Boote auf Eis gelegt. Es gibt 33 Missionen, Trainingsaufträge sowie Multi-Spieler-Optionen per Modem und Netzwerk.

Sportspieler werden bei Electronic Arts mit einem eigenen Label bedient: EA Sports. Auf der CES wurde dieses Sonder-Image ausführlich gepflegt. In einer TV-Studio-Dekoration wurden diverse Stars aus den Football- und Eishockey-Profiligen interviewt. Electronic Arts gab auf der Messe bekannt, einen langfristigen Lizenzvertrag mit **Shaquille O'Neal** angeschlossen zu haben. Der neue Basketball-Star von Orlando Magic gilt als eines der größten Talente der amerikanischen NBA-Liga. Die erste Sportsimulation rund um Shaquille wird PC-Bildschirme aber nicht vor Anfang nächsten Jahres erreichen.





Für die High-Tech-Simulation Seawolf wurde fleißig Grafik digitalisiert

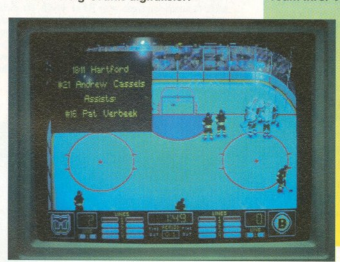
CES-HIGHLIGHT:

NHL HOCKEY

Nach höchst ausführlichen, selbstlosen Testmatches am Messestand glaubt die Sportredaktion von PC Player, die mit Abstand beste Eishockey-Simulation gespielt zu haben. NHL Hockey läßt alle Wayne Gretzkys dieser Welt arm aussehen. Das neue EA Sport-Programm bietet hervorragende Eishockey-Action, die auf der Steuerung des Videospiel-Hits NHLPA Hockey basiert. Mit digitalem Joystick oder Gravis Game Pad gelingen Pässe, Schüsse und harte Checks wie von selbst.

Ein sehr detaillierter Ligamodus bürgt für die Langzeit-Motivation. Mit dem NHL-Team Ihrer Wahl können Sie eine ganze Saison bestehen, um in den Play Offs den Stanley Cup zu gewinnen. Jedes der 24 Teams hat einen Kader von 28 Spielern; pro Akteur gibt es 14 Talentwerte. Viele Statistiken und Tabellen werden gespeichert.

Digi-Sounds nebst Sprache verbreiten Stadionatmosphäre und sinnvolle Spieloptionen (wahlweise mit oder ohne Reihenwechsel, Abseits und Fouls) runden den ersten Eindruck ausgesprochen positiv ab.



Interplay

Nach mehreren Jahren Entwicklungsarbeit steht Interplay kurz vor der Veröffentlichung von **Stonekeep**. Es ist das erste Rollenspiel der Firma seit den 80er-Jahre-Klassikern »The Bard's Tale« und »Wasteland«. Stonekeep soll mit bildschirmfüllenden 3D-Grafiken und komfortabler Anklick-Steuerung dem Underworld-Lager Konkurrenz machen. Um die digitalisierten Grafiken effektvoll darzustellen, sind recht happige Hardware-Anforderungen gefragt: 4 MByte RAM und ein 396-Prozessor sind das Minimum; auf der Festplatte soll sich Stonekeep mit 30 Megabyte breit machen.

Selten wird eine Pressemitteilung von unserer Seite mit ungläubigen Kommentaren von »Ernsthaft?« bis »Das ist wirklich kein Druckfehler?« begleitet. Interplay hat es geschafft, einen Spitzenwert auf der Verblüffungsskala zu erreichen. Aus heiterem Himmel kündigte man auf der CES an, noch Ende diesen Jahres **Dungeon Master II** in Zusammenarbeit mit dem FTL-Programmierteam zu veröffentlichen.

Im Gegensatz zur technisch enttäuschenden PC-Version von Dungeon Master I soll die Fortsetzung schicke 256-Farben-Grafik bieten. Immerhin hat man sich mit dem Spieldesign des Nachfolgers über 5 Jahre Zeit gelassen. Außer dieser Ankündigung gab es nicht viel zu sehen; auf erste Bilder des Gemeinschaftsprojekts von Interplay und FTL muß man noch warten.

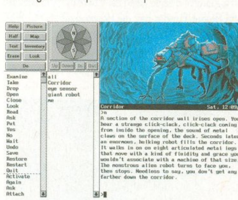


Beeindruckt? Dann sollten Sie Interplays neues Rollenspiel-Epos Stonekeep erst einmal in voller Animations-Pracht sehen!

Legend

Offensichtlich war das erste »Gateway«-Spiel von Legend Entertainment erfolgreich, denn schon in wenigen Wochen erwartet uns **Gateway II: Homeworld**. Wieder wird der Spieler in das Universum von Frederick Pohl versetzt, in dem willige Prospektoren ihr Leben aufs Spiel setzen, in der Hoffnung, beim Erforschen fremder Welten reich zu werden.

In Homeworld müssen Sie eine riesige Maschine, die sich Richtung Erde bewegt, aufhalten. Diese Aufgabe führt Sie quer durch das Universum und sogar in ein Schwarzes Loch. Homeworld nutzt das altbekannte Legend-System, welches dem Textadventure eine Maus-Oberfläche gibt. HiRes-Grafiken und VGA-Animationen sorgen für ansprechende Optik.

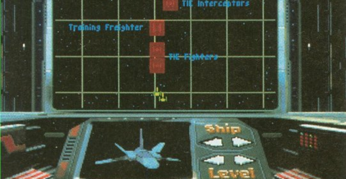


Science-fiction für Adventure-Kenner: Legends Homeworld ist die Fortsetzung zu Gateway.

LucasArts

Start frei für alle Raumschiffpiloten: Zum Jahreswechsel erscheint **Tie Fighter**, der offizielle Nachfolger zur Star Wars-Simulation »X-Wing«. LucasArts konfrontiert den Spieler mit der Dunklen Seite der Macht: Kämpfte man bei X-Wing noch auf Seite der Rebellen, steht Ihr Pilot jetzt auf der Lohnliste von Darth Vaders imperialen Truppen. Sie werden sechs verschiedene Schiffe vom Tie-Typ wie Abfangjäger oder Bomber steuern. Bei drei Tour of Dutys stehen verschiedene Einsätze gegen die Rebellen auf dem Programm. LucasArts verspricht noch mehr Polygon-Objekte als bei X-Wing und komplexere Missionen.

Zur Überbrückung bekommen X-Wing-Fans im Som-

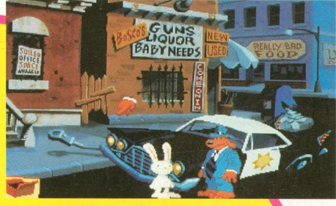


Willkommen auf der dunklen Seite der Macht! Beim X-Wing-Nachfolger fliegen Sie Tie-Fighter-Schiffe im Auftrag von Darth Vader

mer zwei Zusatzdisketten mit neuen Tour of Duty-Missionen aufgetischt. **Imperial Persuit** serviert 15 frische Aufträge, in denen man X-, Y- und A-Wing-Schiffe fliegt. Die noch für August angekündigte zweite Zusatzdisk wird zusätzlich den neuen Schiffstyp B-Wing enthalten.

Im Jahre 1998 droht ein nahender Asteroid, mit der Erde zu kollidieren. Eine Shuttle-Crew, die den Himmelskörper besucht, wird durch eine Art Teleporterfeld auf eine fremde, bizarre Welt entführt, wo sie auf die Überreste einer Alien-Kultur stößt. Die Story zum Adventure **The Dig** stammt von keinem geringeren als Regisseur Steven Spielberg.

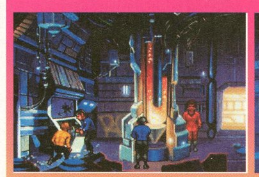
Der Macher von Kinoknallern wie »Indiana Jones« oder »Jurassic Park« meint: »Diese Story hatte ich seit Jahren in meinem Kopf und ich glaube, sie ist für ein Spiel besser geeignet als für einen Film.« Freund Steven steuert außerdem diverse Ideen zur Charakter-Entwicklung und einigen Puzzles bei; die Hauptarbeit bei der Programmierung übernimmt Ex-Infocomler und »Loom«-Designer Brian Moriarty.



CES-HIGHLIGHT: SAM & MAX

Ganz im Stile des Adventure-Spaßes »Day of the Tentacle« gestaltet LucasArts sein neuestes Gag-Abenteuer **Sam & Max – Freelance Police.** Trickfilm-Animationen und enorm putzige Comicgrafik machten bei einer ersten Demo von Steve Purcells Spiel einen höchst verlockenden Eindruck.

Das tierische Heldenduo – Hund und Häschen – soll das Verschwinden von Bruno the Bigfoot klären. Die Handlung ist eine Parodie auf Krimi-Klassiker der Schwarzen Serie à la Sam Spade. Wenn die Puzzles ähnlich gut werden wie die Grafik, dann ist Sam & Max der nächste Pflichtkauf für Liebhaber witziger Grafik-Adventures.





CES-HIGHLIGHT: STAR TREK II – JUDGEMENT RITES

Nach dem großen Erfolg seines ersten Abenteuerspiels rund um »Raumschiff Enterprise« zeigte Interplay den überfälligen Nachfolger. Firmenchef Brian Fargo faßt das Grundkonzept von **Star Trek II: Judgement Rites** in einem Satz zusammen: »Wir haben vom ersten Spiel alles übernommen, was uns gefallen hat und es größer und schöner gemacht«. Die Fortsetzung bietet acht in sich abgeschlossene Episoden mit sichtlich verschönerter, fabenprächtiger Grafik. Ein roter Faden, der erst am Ende ganz enthüllt wird, verbindet die einzelnen Folgen. Neben Adventure-Puzzles warten wieder einige 3D-Actionsequenzen auf den Spieler.



CES-HIGHLIGHT: COMPANIONS OF XANTH

Legend Entertainment galt bisher als Spezialist für Text-Adventures, doch auch diese Bastion ist auf der CES gefallen. Mit »Companions of Xanth« stellte Legend-Chef Bob Bates das erste Adventure mit neuer Benutzeroberfläche vor. Der Parser der früheren Legend-Spiele mußte einem reinen Anklick-System weichen.

Für jedes Objekt im Spiel gibt es eigene Verb-Listen, so daß mit einem Gegenstand komplizierte Aktionen ausgeführt werden können. Der Name des Objekts erscheint sofort, wenn der Cursor darauf bewegt wird. Durch die Farbe des Textes kann man erkennen, ob daß Objekt nur zur Zierde im Bild ist, oder tatsächlich eine Funktion hat.

»Ich hasse die Spiele, bei denen man das Bild Punkt für Punkt nach einem mikroskopisch kleinen Gegenstand absuchen muß«, sagt Bob Bates, »Bei Xanth haben wir dieses Problem beseitigt«. Viele Features des bisherigen Legend-Systems wurden übernommen, darunter die nützliche Undo-Funktion, mit der man den letzten Schritt zurücknehmen kann.

Companions of Xanth bietet noch weitere Neuheiten: Es ist das erste Legend-Spiel mit »normaler« VGA-Grafik in 320 mal 200 Punkten bei 256 Farben (bisherige Spiele waren größtenteils in HiRes mit 16 Farben). Außerdem ist es das erste Programm, das auf der erfolgreichen Xanth-Fantasy-Buchserie von Piers Anthony basiert. Der neueste Xanth-Roman »Demons Don't Dream« liegt als Taschenbuch in der Packung – mehrere Monate, bevor es in die amerikanischen Buchhandlungen kommt.

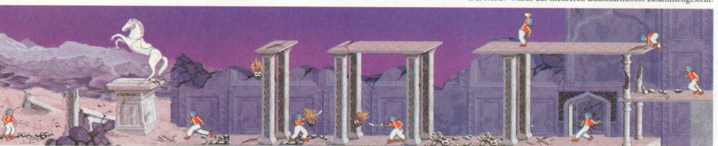
Und schließlich hieße das Spiel nicht »Companions of Xanth«, wenn man nicht zwischen mehreren Mitstreitern (besagten Companions) umschalten könnte – ebenfalls eine Premiere für Legend. Über eine deutsche Version wird sehr ernsthaft nachgedacht.

PRINCE OF PERSIA® 2

THE SHADOW & THE FLAME



Das Motiv wurde aus mehreren Bildschirmfotos zusammengestellt.



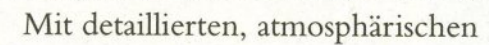
Gestern besaßen Sie noch unsagbaren Reichtum, einen majestätischen Palast und eine Prinzessin, die dachte, daß aus Ihrem Schwert die Sonne strahlt.

Jetzt hat Ihnen der teuflische Magier Jaffar mit seinen bösen Kräften Ihre Identität geraubt und Sie aus dem Palast vertrieben.

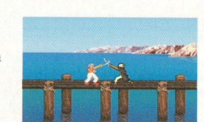
Reisen Sie über die Grenzen der Fantasie hinaus . . .

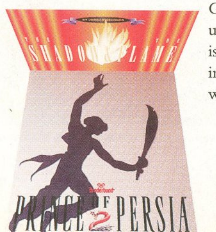
. . . über die Dächer Ihres Königreichs, durch dunkle Höhlen, magische Tempel und mystische einsame Inseln.

Meiden Sie tödliche Fallen, lösen Sie knifflige Rästel, und entkommen Sie verwirrenden Labyrinthen, um in Ihren Palast zurückzukehren.



Mit detaillierten, atmosphärischen Grafiken, ausgetüftelter Schwertkampf-Action und beeindruckender Musik mit Soundeffekten ist "The Shadow and The Flame" ein Erlebnis in Kinoqualität, das Sie nicht mehr vergessen werden.









Unfall auf der Landebahn, streikende Fluglotzen und wütende Passagiere: Bei »Tower« kommt eine Menge auf Sie zu.

Mallard

Tower heißt ein neues Windows-Programm, mit dem Sie einen dichtbesiedelten Flughafen unter Kontrolle haben. Im Gegensatz zu bisherigen Simulationen dieses Stils sehen Sie nicht nur das Radar, sondern auch durch die Tower-Fenster auf den eigentlichen Flughafen. Natürlich zeigt die Grafik die rollenden, startenden und landenden Flieger. Ein Punktesystem und jeder auf einem Flughafen nur mögliche Unfall sollen den Spieler lange bei der Stange halten.

CES-HIGHLIGHT: Maxis SIM CITY 2000

Nach dem durchwachsenen »SimLife« und dem peinlichen »El-Fish« starten die Maxis-Programmierer endlich wieder durch. SimCity 2000 heißt der offizielle Nachfolger zu SimCity, der technisch und spielerisch stapelweise Neuerungen mit sich bringt.

Am auffälligsten ist die 3D-Grafik, mit der SimCity 2000 ausgestattet wurde. Statt von oben sieht man die Stadt jetzt aus einer schrägen Perspektive, wodurch die Grafiker viel mehr Spielraum hatten, die Gebäude zu gestalten. Außerdem gibt es jetzt Hügel und Täler in der Stadt, was vom Straßenbau bis zur Wasserversorgung eine Bedeutung hat.

Zahlreiche neue Gebäudeklassen wurden eingeführt. Jetzt muß man sich auch um das kulturelle Leben und die Erziehung der »Sims« (Spitzname für die Bewohner von SimCity) bemühen und Schulen, Universitäten oder Museen bauen. Ohne Krankenhäuser bricht die Gesundheitsversorgung zusammen und wer nur Polizeistationen, aber keine Gefängnisse aufstellt, wird in einer Verbrechensflut untergehen. Für den Import und Export von Waren dienen jetzt auch Seehäfen und Autobahnen. Wie gut sich Ihre Stadt macht, können Sie im direkten Vergleich zu computergeführten Städten in der Umgebung sehen – wer am meisten Einwohner hat, bietet seinen Sims die besten Bedingungen.

Sim City 2000 wird 256-Farben-Grafik in Super-VGA-Auflösungen bieten, ein neuartiges und wesentlich vereinfachtes Menü-System haben und mit Details nur so um sich werfen: So können Sie in der Zeitung nachlesen, was die Sims von ihrem Bürgermeister halten, sich durch eine Zoom-Funktion besseren Überblick verschaffen, Buslinien einrichten, zwischen verschiedenen Kraftwerken vom Windrad bis zum Fusions-Generator auswählen sowie Zoos und andere Freizeitparks bauen. Natürlich wird es mehrere neue Katastrophen geben, die Ihnen das Leben schwermachen.

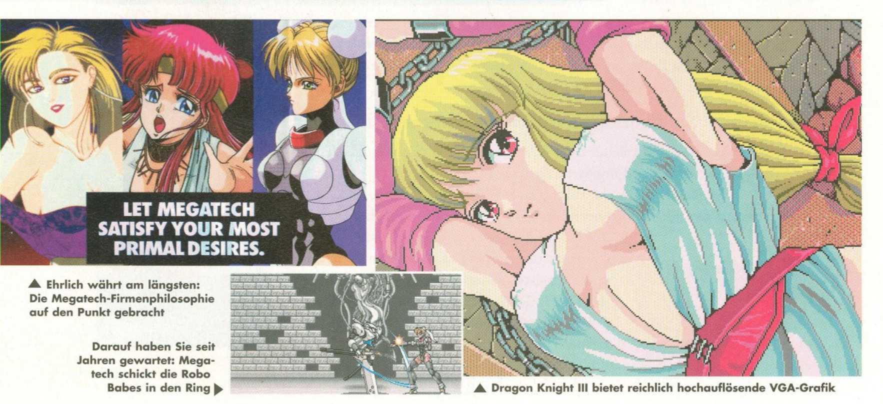
SimCity 2000 für DOS soll noch kurz vor Weihnachten erscheinen; eine Windows-Version ist für Anfang 1994 in Arbeit.



Megatech

Ehrlich währt am längsten: Megatech will nicht verleugnen, daß die Abbildungen spärlich bekleideter VGA-Maiden einen wesentlichen Anteil an den Spieleverkäufen haben. »Lassen Sie uns Ihre niedersten Instinkte ansprechen!« heißt es bekennend in der Pressemappe.

Nach dem eher schlappen Cobra Mission wird in Kürze ein neues Rollenspiel veröffentlicht. **Dragon Knight III** verquickt die bewährte hochauflösende Comic-Ero-



Ehrlich währt am längsten: Die Megatech-Firmenphilosophie auf den Punkt gebracht

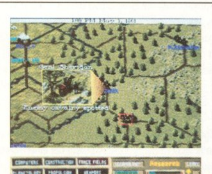
Darauf haben Sie seit Jahren gewartet: Megatech schickt die Robo Babes in den Ring

Dragon Knight III bietet reichlich hochauflösende VGA-Grafik

tik mit einem grundsoliden Fantasy-Spielprinzip: Held Desmond errettet so manche Maid und legt sich mit bösen Dämonen an. Auf knapp 20 Megabyte Festplatten-Kapazität soll sich das Programm breit machen, um reichlich »Action, Lust und Humor« unterzubringen. Prügelspiele sind auf Videospiele-Konsolen die absoluten Renner.
PC-Besitzern mit einem Drang zum Joystick-Zweikampf will Megatech beistehen; in Kürze erscheint das Actionspiel mit dem bemerkenswerten Titel **Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes** erscheinen. Damit erstere Komponente der verkaufsfördernden Mischung »Sex und Gewalt« nicht zu kurz kommt, steigen kurvige Kriegerinnen in den Ring.



Bei Fleet Defender steuern Sie eine F-14 Tomcat







Drei Neue von Microprose – von oben nach unten: Sid Meier's Civil War, Master of Orion und Blood Net

Microprose

Wenn Spieldesigner Sid Meier ein neues Werk präsentiert, dann spitzen Kenner vorfreudig die Ohren. Der gute Sid ist immerhin der Macher solcher Klassiker wie »Railroad Tycoon« und »Civilization«. Sein neuester Titel **Civil War** soll noch vor Weihnachten erscheinen. Im amerikanischen Bürgerkrieg des 19. Jahrhunderts bestehen Sie wahlweise ein Mini-Szenario oder eine vier Spieljahre lange Kampagne. Historische Schauplätze und Spielfiguren, vier Schwierigkeitsgrade und Super VGA-Grafik sollen für Strategie-Spaß in bewährter Meier-Qualität bürgen.
Subwar 2050 ist eine Art Unterwasser-Flugsimulation. Sie kommandieren ein futuristisches U-Boot, das mit Höchstgeschwindigkeit die Weltmeere unsicher macht. Eine neue Flugsimulation stellt Microprose mit **Fleet Defender** vor. Dabei steuern Sie den Jet F-14 Tomcat, der von Flugzeugträgern startend Marineeinheiten aus der Luft beschützt. Man verspricht eine ähnliche 3D-Technik wie bei »F-15 III«, den üblichen Missionsbatzen und computergesteuerte Wingmen, denen man im Kampf Anweisungen gibt.
Noch ist »Starlord« nicht erschienen, da steht mit **Master of Orion** ein weiteres SF-Strategiespiel an. Erforschen Sie einen umfangreichen Sektor des Universums; um zu gewinnen, müssen mindestens 50 Prozent des Territoriums unter Ihrer Kontrolle stehen. Bis zu 10 Alien-Rassen machen einem das Leben nicht immer leicht; taktieren Sie mit Diplomatie und militärischer Stärke. Nebenbei muß man sich auch um Raumschiffbau und die wirtschaftliche Entwicklung der eigenen Planeten kümmern.
In der letzten Ausgabe testeten wir den ersten Microprose Entertainment Pack mit Dr. Floyd. In den USA gingen anscheinend ein paar Exemplare über die Ladentische, denn der Nachfolger soll bald erscheinen – vielleicht erbarmt sich ja Microprose, und bringt **Dr.**





CES-HIGHLIGHT:

SHADOW CASTER



Und da hatten wir geglaubt, daß Underworld 2 tolle 3D-Grafik besitzt... nix da; Origin hat sich schwer ins Zeug gelegt, um sich zumindest grafisch selbst zu übertreffen. Der Kinnladen-Runterklapper am Stand der Mannen aus Texas war jedenfalls Shadow Caster, das in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entsteht.
Trotz Fantasy-Story und Rollenspiel-Elementen tendiert das neue Geschwindigkeitswunder in Richtung Action. Im Vergleich zu den Underworld-Titeln gibt es mehr Kämpfe, aber weniger Puzzles und Textpassagen. Magische Formeln sind schnell und beliebig oft einsetzbar; »Point and Zauber« ist das Gebot der Stunde.
Sie steuern den Titelhelden, der sich in sechs verschiedene Wesen verwandeln kann, die alle ihre individuellen Vorzüge haben: Mensch, Golem, Tiger, Drache, Frosch und Giftwolke. Im Gegensatz zu Underworld 2 gibt es keine Steigungen und Gefälle; dafür bei der Anzahl der Schauplätze mehr Abwechslung. Sie wandeln sowohl durch Dungeons als auch unter freiem Himmel und unter Wasser. Damit die 486er-Gemeinde ihre Muskeln spielen lassen kann, füllt die erlesene 3D-Grafik auf Wunsch bis zu 75 Prozent des Bildschirms aus.

Floyd 2 auch in Europa offiziell heraus. Unter den neuen Windows-Spielereien befinden sich unter anderem eine Air Hockey-Variante, das Strategiespiel »Go-Bang«, ein Mini-Fantasyabenteuer und das Kartenspiel »Hearts«.

Die Idee zu **Blood Net** ist anscheinend einer trendwütigen Marketing-Abteilung entsprungen. Frei nach dem Motto »Man packe einfach zwei aktuelle Themen zusammen« prallen hier Cyberpunk-Welten und vampirologisches Schlürfgut aufeinander; in der Pressemitteilung beneidenswert selbstbewußt als »...das einzige Cyberpunk-Vampirspiel« angepriesen. Sie steuern besagten Vampir, der abstrakte 3D-Computerwelten besucht. Grafisch ganz interessant, aber spielerisch wohl gewöhnungsbedürftig.

Mit seinem Adventure-System bescherte uns Microprose bislang den SF-Jux »Rex Nebular« und »Return of the Phantom« (siehe Test in dieser Ausgabe). Das dritte Abenteuerspiel soll im Spätherbst erscheinen. **Dragonsphere** bettet Anklick-Bedienung und Puzzle-Pakete in einen satten Fantasy-Handlungsrahmen. Grafische und spielerische Verbesserungen sollen ebenso wenig fehlen wie verschiedene Schwierigkeitsgrade. Noch mehr Fantasy, aber weniger Adventure stehen bei **Secret of the Seventh Labyrinth** an. Um König der Philosophen im sagenhaften Lande Lemuria zu werden, muß man die Labyrinthe von sieben altertümlichen Zivilisationen durchqueren. Monster, Schätze und Magie dürfen da nicht fehlen.

Novalogic

»Eigentlich ist es ja fertig« meinte Novalogic-Boß John Garcia zur neuen Panzer-Simulation **Armoured Fist**. »Doch wir können das Spiel nicht ohne unsere Voxel auf den Markt bringen und programmieren deswegen die Grafik nochmal neu.« In der Verkaufsversion sollen die amerikanischen und russischen Tanks nicht über flaches Vektor-Gelände, sondern über realistische Hügel im »Comanche«-Stil tuckern. Armoured Fist wird mehr Wert auf Strategie legen und ähnelt in weiten Zügen dem Roboter-Spiel »Xenobots«.

Für das Hubschrauber-Programm Comanche folgt im September eine neue Missions-Diskette, zur Zeit schlicht **Comanche Mission Disk 2** genannt. Neben rund dreißig neuen Missionen wird es ein neues, zuschaltbares Flugmodell geben. »Wir können zwar nicht verstehen, warum jemand nun unbedingt möglichst komplizierte Flugbedingungen haben will, aber wir lassen gerade ein extrem realistisches Flugmodell einbauen. Natürlich wird man zwischen beiden Modi umschalten können, damit die Action-Fans keine Nachteile und weiterhin den vollen Spielspaß haben.«

Ocean

Bei Ocean wurden recht selbstsicher die »besten PC-Spiele für 1993« (Eigenaussage des Herstellers) vorgestellt: In einer Hotelsuite präsentierte das Programmier-Team D.I.D. zum einen das SF-Spiel **Inferno**. Spiel Nummer 2 des D.I.D.-Teams nennt sich **T.F.X. – Tactical Fighter Experiment** und ist eine Flugsimulation.

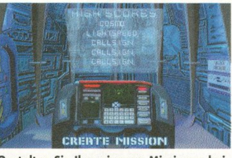
Pacific Strike versetzt Origins Strike Commander-Spielsystem in ein neues Szenario

Gar nicht erst gezeigt hat Ocean die Spiele zu den neuen Film-Lizenzen **Jurrassic Park** (Dinosaurier terrorisieren Vergnügungspark-Besucher) und **Dennis the Menace** (kleiner Junge terrorisiert Frührentner). Offensichtlich hofft man auf die Kauflust der Kinogänger und programmiert die Spiele ohne allergrößte Qualitätsansprüche.

Origin

Nachdem Origin ein paar Jährchen an dem Spielsystem für seine 3D-Simulation »Strike Commander« gebastelt hatte, kann es niemand den lieben Leuten verdenken, daß sie es für andere Titel ausschlachten. **Pacific Strike** ist eine Art Strike Commander im Zweiten Weltkrieg. Das Spiel beginnt mit dem Angriff der Japaner auf den amerikanischen Stützpunkt Pearl Harbour. Als US-Pilot kämpfen Sie sich durch Dutzende von Missionen und steuern dabei sechs verschiedene Flugzeuge. Filmähnliche Zwischensequenzen sind auch hier mit von der Partie.

Sie wollten schon immer Ihre eigenen Missionen für den 3D-Weltraumhit »Wing Commander« gestalten? Dann darf Sie Origin herzlich in der **Wing Commander Academy** begrüßen. Designen Sie Aufträge mit Astroidenfeldern, Minen und bis zu zehn Gegnern. Die generierten Missions-Files sind kopierbar und können zwischen Besitzern der Wing Commander Academy ausgetauscht werden.



Gestalten Sie Ihre eigenen Missionen bei der Wing Commander Academy

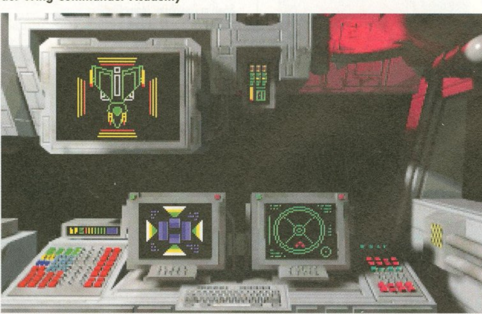
Weihnachten soll der neueste Beitrag aus dem Wing Commander-Universum materialisieren. **Privateer** bietet grob gesagt eine Mischung dieses 3D-Weltraumspiels mit Spurenelementen des Klassikers »Elite«. Sie beginnen Ihre Karriere als freiberuflicher Weltraumkaufmann mit einer Erbschaft: Opas alter Mühle. Das Schiff ist freilich zunächst mickrig ausgerüstet; also verdienen Sie sich durch Handel und Einzelaufträge das nötige Geld, um aus dem Kahn ein Traumschiff zu machen, mit dem man jedem Kilrathi-Jäger das Fürchten lehrt. Privateer bietet etwa 60 Handelsstützpunkte, 90 Sonnensysteme und eine verfeinerte Variante des 3D-Grafiksystems von Wing Commander.

Entgegen früheren Gerüchten wird Privateer seine 3D-Grafik nicht in Super VGA, sondern bei einer konventionellen Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten darstellen. Tröstlich: Damit sollte das Tempo auch auf Maschinen unter 50 MHz schön flott sein.

Sierra

Sierra On-Line ist auch nicht untätig, obwohl man es fast vermuten könnte. Ohne Messestand (»zu teuer«) in einem Hotel gut vor europäischen Journalisten versteckt, wurden erste Demos von Spielen wie **Larry 6**, **Police Quest 4** und **Quest for Glory 4** gezeigt. Hier erlebte auch der neue Charakter **Gabriel Knight** seinen ersten Auftritt: Der Journalist wird in New Orleans in ein Voodoo-Abenteuer verwickelt.

Bemerkenswert, daß Sierra sein bisheriges User-Inter-



Als fliegender Händler von Sonnensystem zu Sonnensystem: Ein Privateer kennt keine Ladenschlußgesetze





WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstr. 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273
Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA 75,90

DAY OF TENTACLE MANIAC MANSION 2 KOMPL DT. VGA 89,90

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BEAUTY & THE BEAST KOMPL. DT. VGA	89,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DEUTSCH VGA *	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT	69,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1 DT. ANL. VGA *	89,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA *	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE OPER. WHITE LIGHTN. KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT. ANL. VGA	99,90

BETRAYAL AT CRONDOR VGA * 75,90

EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA * 85,90

DREAM TEAM COMP. INCL. SIMPSONS/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING DT. ANL.	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90

EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA 75,90

FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA * 89,90

ECO QUEST 2 - Lost Secret of Rainforest VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 VGA DT.	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90

PC/IBM

INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90

HIGH COMMAND VGA * 89,90

INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. VGA	99,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	99,90
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90

LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA * 59,90

LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT AND MAGIC 5 ENGL. VER. VGA	79,90

MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE- VGA
ENGL.VERS. MIT UPDATE KARTE FÜR DT.VERS.
79,90

MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NO. 2 COLLECTION INCL. BLACK GOLD /SPACE MAX/ WINZER KOMPL. DT.	79,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

PIRATES GOLD DT. ANL. VGA * 89,90

SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA 59,90

PATRIOT DT. ANL. VGA	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90

STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA 89,90

POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PREMIER MANAGER	59,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK KOMPL. DT. VGA	89,90
RAGS TO RICHES VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
RETURN OF THE PHANTOM DT. ANL. VGA *	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROBOCOD -JAMES POND 2 - DT. ANL. VGA	69,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl. dt. VGA	99,90

SYNDICATE KOMPL. DT. VGA 85,90

SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90

PC/IBM

SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STARTRECK 25 TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA	79,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS/DUNE/JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90

ULTIMA 7 TEIL 2 - SERPENT ISLE DT. ANLEITUNG VGA 89,90

VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90

X-WING DT. HANDBUCH VGA 85,90

WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATION 2 - 386/486 SOUNDBLASTER	45,90

X-WING MISSION DISK DT. ANLEITUNG 45,90

WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
ZOOL DT. ANL. VGA	69,90

Leerdisketten

3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

Preishits PC

4D SPORTS BOXING	29,90
688 ATTACK SUBMARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	34,90
BARDS TALE 3 DT. ANL	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA KOMPL. DT.	39,90
CHESSMASTER 2100	19,90
CODENAME ICEMAN	39,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT. ANL. 5,25"	34,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
DUNGEONMASTER NUR 3,5 "	34,90
ELVIRA 1 ADVENTURE DT. ANL.	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
EPIC 3,5"	39,90
FLAMES OF FREEDOM -MIDWINTER 2 DT. ANL.	34,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 3,5"	29,90
GOLD RUSH - SIERRA -	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE- 3,5"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 "	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - NUR 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA 3,5"	45,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF	34,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS -MICROPROSE 3,5" VGA	29,90
MAUPITI ISLAND KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MEGA FORTRESS VGA	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIND GAMES INCL. WATERLOO/CONFL. EUROPE /FINAL FRONTIER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90

Preishits PC

OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA-VERS. 3,5" - SIERRA -	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POLICE QUEST 3 VGA DT.	45,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT. 5,25"	34,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY	29,90
TROLLS DT. ANLEITUNG NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH ! 3,5"	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE-	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS - NUR 5,25"	34,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - NUR 3,5"	34,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" KOMPL. DT. VGA	39,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	34,90
WING ÄOMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90

CD Rom Programme

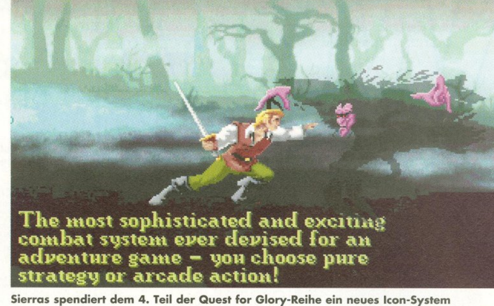
360 COMPILATION INCL MEGAFORTES/DAS BOOT UND BLUE MAX	49,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLEMASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP/ CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	75,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS Massenhaft Gif-Bilder	45,90
GRAPHMAGIC 2	69,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- ENHANCED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF/FIRESTONE/ BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	99,90
PIXEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
RINGWORLD -REVENGE OF THE PATRIARCH-	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
THE 7TH GUEST	95,90
SPACE QUEST 4	49,90
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
VGA MAGIC	69,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90

PC Soundkarten/Zubehör

GRAVIS ULTRASOUND SOUNDKARTE	329,90
MIDIBLASTER	389,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	69,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	299,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WAVEBLASTER -CREATIV LABS-	359,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei! BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00**

face aufgegeben hat. Manche Spiele haben jetzt wesentlich mehr Icons, um komplexere Puzzles zuzulassen. Außerdem setzt Sierra voll auf Windows: Alle Spiele benutzen teilweise HiRes-Grafik, aber nur, wenn sie unter Windows gestartet werden.

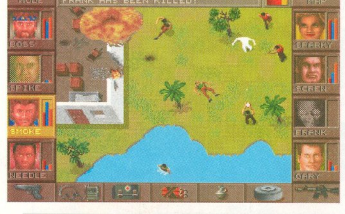


Sierras spendiert dem 4. Teil der Quest for Glory-Reihe ein neues Icon-System

Sir-Tech

Der 8. Teil der Wizardry-Reihe ist noch lange nicht in Sicht. Zur Überbrückung veröffentlicht Sir-Tech Attics Rollenspiele »Das Schwarze Auge«-Reihe unter dem Namen **Reals of Arkania** in den USA.

Auch für den europäischen Besucher wurde etwas Neues geboten: **Jagged Alliance** nennt sich eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel. Auf der Insel Metavira wächst ein Baum, aus dem eine wichtige Medizin gewonnen wird. Der böse Wissenschaftler Lucas Santino will sich ein Monopol sichern, was Sie und Ihre Söldnertrupe verhindern sollen. Sie wählen aus 50 Bewerbern vor jeder Mission 8 Mitstreiter aus, die durch gewonnene Einsätze Erfahrungspunkte sammeln. Neben dem strategischen Einsetzen der einzelnen Figuren auf dem Spielfeld kümmert man sich auch ums liebe Geld; Ernteeinnahmen finanzieren das Tagesgeschäft.





Bei Jagged Alliance müssen Sie ihre achtköpfige Truppe taktisch klug einsetzen

Spectrum Holobyte

Während Interplay Spiele zu den klassischen »Raumschiff Enterprise«-Episoden produziert, angelte sich Spectrum Holobyte die Rechte an der Nachfolgeserie **Star Trek – The Next Generation**. Unter diesem Titel soll Anfang '94 ein erstes Abenteuerspiel erscheinen, das hochauflösende 3D-Sequenzen in Super VGA-Pracht verspricht. Sie können jeden der sieben Hauptcharaktere von Captain Picard bis Deanna Troi steuern oder ein beliebiges Team bilden.

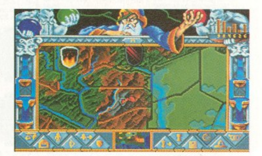
In einem Lizenzdeal mit Videospiele-Hersteller Sega sicherte sich Spectrum Holobyte die Rechte an PC-Programmen, in deren Mittelpunkt hochkarätige US-Sportstars stehen. **David Robinson NBA Action** bietet Basketball-Freuden mit Turniermodus und Statistiken, die ganz auf die amerikanische NBA-Profiliga zugeschnitten sind. **Montana NFL Football** hat ein ähnliches Konzept rund um die Saison der American Football-Liga NFL.



SSI

Das Programmierteam Event Horizions verquickt im Auftrag von SSI zwei klassische Rollenspiel-Welten. Die Labyrinth-Erkundung »Hack« wird mit neuzeitlicher Grafik und Monstern aus der »Dungeons & Dragons«-Welt reaktiviert. **D&D Hack** ist ein Rollenspiel der unkomplizierten Sorte, bei dem Sie durch immer wieder zufällig generierte Labyrinthe wandeln. Eine richtige neue D&D-Rollenspielreihe steht erst nächstes Jahr an; Event Horizons kümmert sich dann um die PC-Umsetzung des erfolgreichen Brettspiel-Horrorszenarios »Ravenloft«.

Die Fantasy-Welten der Dungeon & Dragon-Welt wurden bislang bevorzugt in Rollenspielen eingesetzt. SSI



Eroberungsspiel mit Dungeon & Dragons-Verwandtschaft: SSI geht bei Fantasy Empires neue Wege



Die Hege und Pflege einer Fantasywelt steht im Mittelpunkt von Stronghold

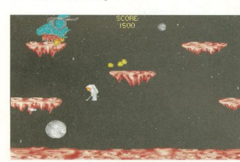
will Magie und Monster nun auch in zwei Strategie-Programmen einsetzen. **Stronghold** nennt sich »Königsreich-Simulator« und vereint offensichtlich Spielelemente von »Sim City« und »Populous«. **Fantasy Empires** ist ein etwas unkomplizierteres Strategiespiel, das sich ganz aufs Erobern konzentriert. Sie kommandieren Dutzende von verschiedenen Truppentypen und schließen Bündnisse. Am oberen Bildrand kommentiert ein animierter Spielleiter, der Dungeon Master, das aktuelle Geschehen.

Wer einst auf einem C 64 oder Amiga seine Spieler-



Archon Ultra packt den 8-Bit-Spieleklassiker in ein neues VGA-Gewand

laufbahn begann, wird dem Action-Strategieklassiker »Archon« so manche Träne nachweinen. Nicht nur für Nostalgiker ist die neue, grafisch aufgepeppte PC-Umsetzung dieses Oldies gedacht. **Archon Ultra** bietet die bewährte Mischung aus Brettspiel-Knobelei mit Schach-Verwandtschaft plus Action: Besetzen zwei Figuren dasselbe Feld, wird per Joystick ein Kampf um die Vorherrschaft ausgefochten.



Die Phlemmings-Bekämpfung mit dem Golfschläger ist eines der fünf Juxspiele bei Wacky Funsters Too

Tsunami

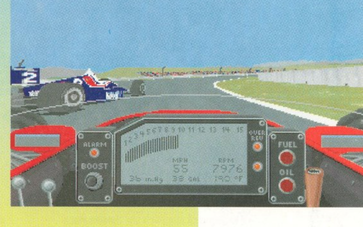
Nachdem die Programmierarbeiten am Polizei-Adventure »Blue Force« abgeschlossen sind, gönnt sich Tsunami eine zweite Runde Action-Blödeleien. Bei **Wacky Funsters Too** stehen fünf neue Parodien auf Spieleklassiker im Mittelpunkt. Die einzelnen Titel sprechen für sich: »Beefvender«, »Phlegmmings«, »Spaced Solictors«, »Loonar Freighter« und »Space Waste«. **(hl/bs)**

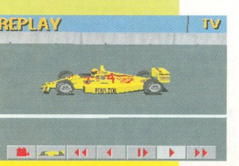
CES-HIGHLIGHT: Virgin INDY CAR RACING

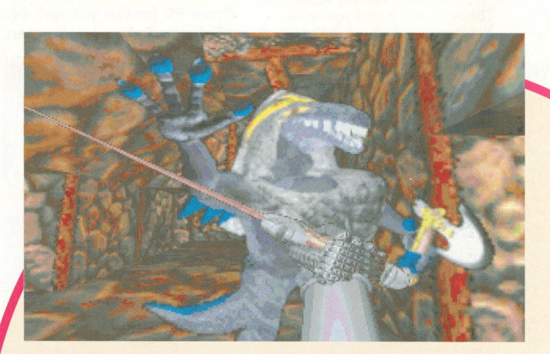
Manchmal verschwinden Programmierer quasi spurlos, um dann Jahre später wieder mit einem neuen Produkt aufzutauchen. Jüngstes Beispiel sind die Entwickler von Papyrus Software, die 1990 mit ihrem Autorennen »Indy 500« bei Electronic Arts Aufsehen erregten. Danach hörte man von Papyrus drei Jahre lang rein gar nichts, doch auf der CES überraschten uns die Knaben am Stand von Virigin, wo sie ihr neues Produkt »Indy Car Racing« zeigten.

Das neue Autorennen überraschte in erster Linie durch aufwendige und doch rasante Grafik. Die Autos sind beispielsweise mit den Aufklebern der Sponsoren versehen und an der Strecke gibt es Bandenwerbung. Das Rennen kann aus Dutzenden von Kamerawinkeln betrachtet werden, die so nahe wie möglich an die Fernsehberichterstattung angelehnt wurden. So gibt es beispielsweise auch am Auto montierte Kameras, mit denen man das Rennen aus der Gegner-Perspektive sieht.

Das neue Programm sollte man keinesfalls mit der ovalen Strecke von Indy 500 verbinden; alle anderen Indy-Rennen haben wesentlich kurvigere Strecken, die Formel-1-Kursen ähneln. Das wichtigste Spielelement aus Indy 500, das Tunen des Wagens in der Box, haben die Programmierer natürlich beibehalten und ausgebaut.





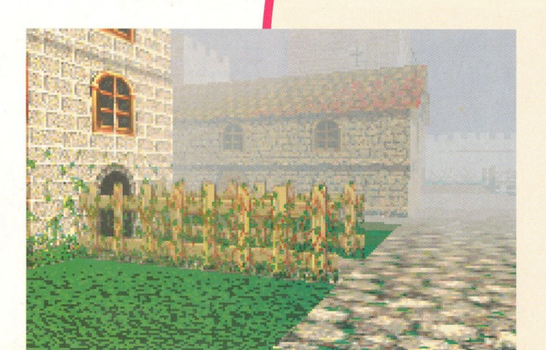


CES-HIGHLIGHT: Twin Dolphin FORGOTTEN CASTLE

»Das ist wirklich keine vorberechnete Grafik? Das Spiel sieht genauso aus?« waren die beiden meistgestellten Fragen am Stand von Twin Dolphin Software, einem Newcomer im PC-Spielegeschäft. Der erste öffentliche Auftritt von Twin Dolphin auf der CES erregte jede Menge Aufsehen, denn das 3D-Rollenspiel »Forgotten Castle« hat das Zeug, um technisch die Konkurrenz wie »Ultima Underworld« zu blamieren.

In geradezu rasanter 3D-Grafik bewegt sich die Spielfigur durch eine Stadt, ein Schloß und die darunter liegenden Dungeons.

Dabei wird ein ganzes Feuerwerk von grafischen Effekten gezündet: Weit entfernte Häuser verschwinden im Nebel, näher kommende Objekte werden durch einen Unschärfe-Effekt geschickt vor dem »Pixeln« bewahrt, durch das nahe Gegenstände, Wände und Monster in den Underworld-Spielen so blockhaft aussehen. Zudem wirkte die auf der Messe gezeigte Demo schneller als die Origin-Konkurrenz.



RAN ANS ROM

Zahlreiche Softwarefirmen entwickeln Spiele, die nur für CD-ROM, aber nicht auf Diskette erscheinen werden. Außerdem gibt man sich bei Umsetzungen von Floppy-Titeln auf CD immer mehr Mühe und wertet sie mit vielen akustischen und optischen Gimmicks auf. Um der Fülle von CD-Neuheiten gerecht zu werden, haben wir ihnen einen Sonderbereich in unserem Messebericht gewidmet.

Messebericht: Sommer-CES in Chicago

Silberblick an vielen Ständen: Die Spielefirmen haben ihre Liebe zum CD-ROM entdeckt. Die CD-Neuheiten für Ihren PC fassen wir auf den nächsten Seiten zusammen.

American Laser Games

Einigen Spielhallenbesuchern dürfte dieser Hersteller bereits ein Begriff sein. American Laser spezialisiert sich auf interaktive Spielfilme, bei denen Videosequenzen von Bildplatte gelesen werden. Als erster Automat wird der Software-Western **Mad Dog McCree** jetzt für CD-ROM umgesetzt. Im Kampf gegen den Desperado Mad Dog und seine Bande wird die Maus zum Colt-ersatz: Durch Anklicken des Ziels spuckt man blaue Bohnen. Ihre Schießkünste beeinflussen den Fortgang der Handlung; in einem Trainingsmodus darf man außerdem Flaschen zu Altglas verarbeiten. Spielerisch ist das Programm eher simpel, aber die Qualität der Videoanimationen ist verblüffend gut.

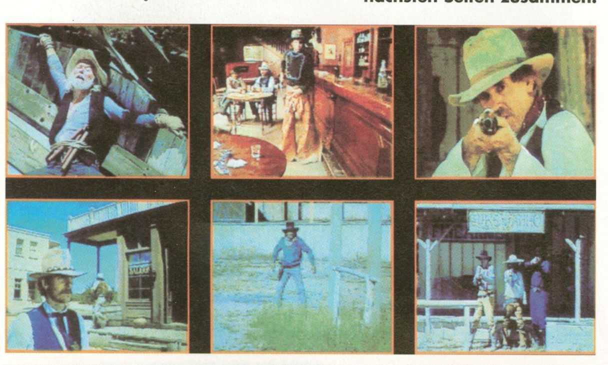
Den USA-Vertrieb von Mad Dog McCree übernimmt übrigens EduQuest, eine Tochterfirma von Computergigant IBM – die Spiele-Berührungsängste schwinden dahin. Das Programm soll im Spätsommer erscheinen; American Laser plant später auch die CD-ROM-Umsetzung weiterer Automaten. In den Spielhallen bereits zu erleben: »Space Pirates« (Science-fiction), »Mad Dog II« sowie die Krimi-Ballereien »Callagher«, »Crime Patrol« und »Who shot Johnny Rock?«.

Broderbund

In den letzten Jahren kümmerte sich Broderbunf vor allem um Lernsoftware wie die »Carmen Sandiego«-Reihe. Zum Jahreswechsel wollen die Kalifornier endlich wieder ein »richtiges« PC-Spiel veröffentlichen. **Myst** wird speziell für CD entwickelt und soll folgerichtig ein Vertreter des Typus »3D-Videosequenzen-Monster« werden. Es dreht sich um einen Mann, der Bücher schreiben kann, welche den Leser in die Handlungswelt entführen. Auch Sie landen in einer solchen surrealistischen Welt, doch sie ist völlig vereinsamt und öde. Böse Mächte sind natürlich am Werk die in diesem betont einfach zu bedienenden Abenteuerspiel bekämpft werden. Myst kommt ohne Inventar aus; außerdem kann Ihre Spielfigur nicht sterben (...mit schönen Grüßen von Lucas-Arts).

Electronic Arts

Zumindest einen Titel speziell für CD-ROM zu entwickeln, war dieses Jahr bei den großen Herstellern ausgesprochen schick und trendy. Der exklusive CD-Beitrag von Electronic Arts nennt sich **The Labyrinth** und ist ein Fantasy-Adventure, das voller logischer Puzzles steckt. König Minos aus der griechischen



▲ Zieh schneller, Cowboy! Bei Mad Dog McCree ballern Sie sich durch einen grafisch exquisiten Software-Western



◀ Ein erstes Bild der Macintosh-Version von Broderbunds Myst. Die PC-Umsetzung soll zum Jahresende folgen





Titel		IBM	Amiga
ABANDONED PLACES 2	DV	75	60
ACES OVER EUROPE	DV	75	
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85	85
ALONE IN THE DARK	DV	85	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	DA	85	60
ARABIAN NIGHTS	DV		60
ARMOUR GEDDON 2	DA		60
ATAC	DA	85	66
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	47	47
BETRAYAL AT KONDOR	DV	75	
BODY BLOWS	DA		48
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP.	DA	85	
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90	
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DA		48
COMANCHE - OP. WHITE L.	DV	85	
COMANCHE MISSION DISK 1	DV	48	
COMBAT AIR PATROL	DA		60
CONTRAPTIONS	DA	43	43
CREEPERS	DA	75	60
CYBER RACE	DV	75	
DARK QUEEN OF KRYNN	DV	79	
DAS SCHWARZE AUGE	DV	75	71
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	71	71
DAY OF TENTACLE (MANIAC 2)	DV	73	
DER PATRIZIER	DV	75	66
DESERT STIKE	DA		52
DOGFIGHT	DA	90	
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	DV	60	52
EISHOCKEY MANAGER	DV	78	72
EMPIRE DELUXE	EA	75	
EYE OF THE BEHOLDER 3	EA	66	
F-15 STRIKE EAGLE 3	DA	90	
FALLEN EMPIRE (ASHES OF.)	DV	85	75
FIELDS OF GLORY	DA	90	
FLASHBACK	DV	66	60
FLIES - ATTACK ON EARTH	DA	75	66
FLY HARDER	DA		60
FREDDY PHARKAS	DV	66	
GOAL! (DINO "KICK OFF" DINI)	DA		52
GUNSHIP 2000	DA		68
HANNIBAL	DV	75	66
HIRED GUNS	DA	75	60
HISTORY LINE 1914-1918	DV	75	75
HUMAN RACE	DV	66	66
INCA	DV	90	
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	85	75
JONATHAN	DV	75	75
JORDAN IN FLIGHT	DA	71	
KING'S QUEST 6	DV	75	
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	DA	77	62
LIBERATION - CAPTIVE 2	DA	60	52
LINKS 386 PRO	DA	90	
LINKS PINEHURST SVGA	EA	42	
LINKS BANFF SPRINGS	EA	42	
LOST SECRET OF THE RAINFOR.	EA	60	
MCDONALD LAND	DA	48	48
MONKEY ISLAND II	DV	75	75
PATRIOT	DA	71	
PINBALL DREAMS	DA	52	48
PIRATES GOLD	DV	92	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
RAGNAROCK	DV	85	
REACH FOR THE SKIES	DA	60	52
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATR.	DA	66	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	52	48
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	75	
SPACE HULK	DA	85	71
SPACE QUEST 5	DV	66	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	71	
STREET FIGHTER 2	DA	60	52
STRIKE COMMANDER	DA	85	
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA	36	
SUPER HERO	DA		60
SYNDICATE	DA	75	60
THE LEGACY	DA	90	
TORNADO	DA	82	
TRANSARCTICA	DV	52	52
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV	75	
UNLIMITED ADVENTURES	EA	60	
VEIL OF DARKNESS	DV	75	
WALKER	DA		63
WING COMMANDER 2	DV	75	
WING COMMANDER SP. OPER. 1	DA	42	
WING COMMANDER SP. OPER. 2	DA	42	
WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK...	DV	85	
WORDTRIS	DV	66	
XENOBOTS	DA	71	
X-WING	DA	85	
ZOOL	DA	52	48

CD-ROM GAMES		
7TH GUEST	DA	136
CHESSMASTER PRO	DA	102
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	82
DER PATRIZIER	DV	89
INCA	DV	119
INDIANA JONES 4	DV	105
KING'S QUEST 5	DA	85
KING´S QUEST 6	EA	89
LOOM	DA	85
SECRET OF MONKEY ISL.	DA	109
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	79
SHERLOCK HOLMES III	DA	133
THE DAGGER OF AMON RA	EA	89
WING COMMANDER 2 DELUXE	EA	119

Soundkarten	
Media Sound, SB 2.0 komp. 2 x Lautsp.	159
SoundBlaster Pro Basic	318
SoundBlaster 16ASP	489
SoundMedia, kompatibel SB Pro Basic	310

GAMES WORLD

IBM		IBM		IBM	
A 320 USA	99,–	GRAND PRIX	109,–	SENSIBLE SOCCER 92/93	69,–
ACES OF THE PACIFIC + DATA	89,–	GRAVIS ANALOG PRO	84,–	SOUNDBLASTER ASB16 dt.	429,–
ACES OVER EUROPE	109,–	GRAVIS GAME PAD	55,–	SOUNBLASTER SB 16 dt.	379,–
BURNING STEEL DATA 1 + 2 JE	39,–	HIGH TECH STEUERUNG FÜR		SOUNDBLASTER PRO dt.	279,–
CAMPAIGN	85,–	FL.SIM JAMES POND II	55,–	SOUNDBLASTER DELUXE dt.	159,–
CARMEN SPACE	76,–	LINKS 386PRO	99,–	SPACE HULK	89,–
CHESS MANIACS CD	95,–	MAUNA KEA	45,–	SPACE QUEST V DT.	79,–
COMANCHE Data	69,–	BANFF SPRINGS	45,–	SPEECH PACK Strike Com.	35,–
EMPIRE DELUXE	89,–	PINEHURST	45,–	STREET FIGHTER II	62,–
FALCON 3.0 MISSION II	60,–	BELFRY	45,–	STRIKE COMMANDER	79,–
FIELDS OF GLORY	105,–	MANIAC MANISON II	85,–	SYNDICATE	92,–
FL.SIM.AIRCRAFT COLL. I	54,–	MIGHT AND MAGIC V	84,–	TORNADO	79,–
FL.SIM.HAWAII	45,–	PATRIOT	92,–	V FOR VICTORY 3	92,–
FL.SIM.MUC II	54,–	PINNBALL DREAMS	68,–	VIRTUAL PILOT	179,–
FL.SIM.SOUND GRAPHICS UPGRADE	49,–	PIRATES GOLD	85,–	WAR IN THE GULF	72,–
FL.SIM.THAHITI	45,–	POOL	72,–	WHALES VOYAGE	89,–
FLIGHT SIM 4.0 DT.	145,–	PRINCE OF PERSIA II	74,–	X WING	89,–
FLASHBACK	74,–	PROTOSTAR	83,–	X-WING DATA	46,–

GAMES WORLD
Landwehrstraße 32 a
80336 München
Telefon 0 89 / 55 76 65
Telefax 0 89 / 5 50 19 47

GAMES WORLD
Jakobsplatz 2
90402 Nürnberg
Telefon 09 11 / 20 30 28
Telefax 09 11 / 22 21 17

GAMES WORLD
Landsberger Straße 135
80339 München
Laden und Versand
Telefon 0 89 / 5 02 24 63
Telefax 0 89 / 5 02 67 67

VERSANDBEDINGUNGEN:
VERSAND NUR PER VORKASSE (PLUS 6 DM), V-SCHECK ODER EURO-VISA CARD
VERSAND PER UPS, 24 STUNDENSERVICE
VERSAND ADR. GAMES WORLD, LANDSBERGER STRASSE 135, 80399 MÜNCHEN

0 89 - 5 02 24 63



Ab ins Labyrinth: Electronic Arts packt reichlich Super VGA-Bilder auf sein CD-only-Adventure

Sagenwelt hat ein neues Labyrinth gebaut, das Teleporterstraßen zu verschiedene Zeitepochen enthält. Sie besuchen z.B. das Mittelalter, die Bronzezeit oder den Wilden Westen und dürfen um die 250 Megabyte Super VGA-Grafik bestaunen.

Icom Simulations

Bye, bye, Disketten: Nach den erquicklichen Verkaufszahlen seiner CD-ROM-Adventures mit Sherlock Holmes will sich Icom Simulations ganz auf den Silberling konzentrieren. Quasi zum Abschied gibt es neue Windows-Versionen der betagten Adventures **Deja Vu I & II** sowie **Shadowgate**.

Ganz neu und nur auf CD wird der »interaktive Horror-Spielfilm« **Dracula Unleashed** erscheinen. Die Videosequenzen wurden Spielfilm-mäßig gefilmt; zudem verspricht der Hersteller mehr Interaktion als bei seinen Sherlock Holmes-Titeln. Es gibt insgesamt 96 Minuten mit Videoanimationen, die auf 135 Szenen verteilt sind. Das Programm versetzt Sie ins viktorianische England, wo Sie fünf Tage Zeit haben, dem Vampir-Promi Dracula auf die (Blut-)Spur zu kommen.

Auch **Global Golf** wird nur für CD-ROM erhältlich sein. Bei dieser 3D-Golf-Simulation wurden gnadenlos hochauflösende Grafiken auf das Silberscheibchen geschaufelt. Der 18 Löcher umfassende Phantasiekurs verspricht Abwechslung und macht Stippvisiten in verschiedenen Regionen wie Japan, Afrika oder der Antarktis. Zwei TV-Kommentaren begleiten das Geschehen mit flotten Sprüchen per Video-Sequenzen.

Interplay

Für die CD-ROM-Version von **Star Trek: 25th Anniversary** ist Interplay ein besonderer Coup gelungen. Bei dieser Umsetzung gibt es spielerisch nichts Neues zu bestaunen, aber die Dialoge werden von den original Schauspielern gesprochen. William Shatner (Captain Kirk), Leonard Nimoy (Mr. Spock) und DeForest Kelly (Dr. McCoy) synchronisierten die englische CD-ROM-Version – ein Muß für Trekkie-Fans. Ob auch eine deutsche Version mit den Stimmen der Synchronsprecher kommen wird, steht noch nicht fest.

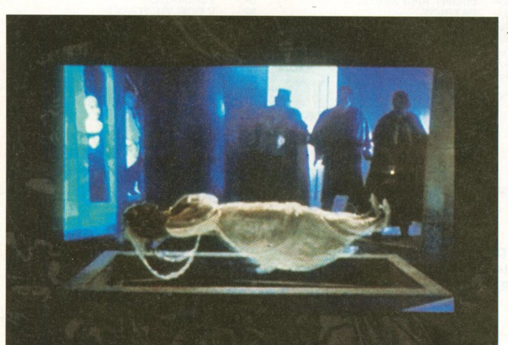
Um die CD-ROM-Version des schon etwas angestaubten Fantasy-Rollenspiels **Lord of the Rings** aufzumotzen, griff Interplay kurzerhand ins Kinoarchiv. Ausschnitte mit einer Gesamtlänge von 20 Minuten wurden aus dem Bakshi-Trickfilm »Der Herr der Ringe« eingebaut. Dazu kommen die üblichen CD-Features wie ein neuer Soundtrack und digitalisierte Sprache; all diese Goodies sind vorerst aber nur in Englisch zu haben.

Maxis' klassische Städtebau-Simulation SimCity wird von Interplay für den Silberling veredelt. **SimCity**

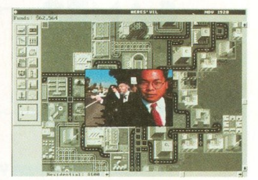


Lord of the Rings bietet auf CD-ROM viele animierte Ausschnitte aus dem gleichnamigen Zeihentrickfilm





▲ Für Dracula Unleashed von Icom wurden über 100 Videosequenzen mit ◀ Schauspielern gedreht



Das gute alte Sim City wird mit Videoaufnahmen aufgemotzt

Enhanced CD-ROM hält sich spielerisch eng an die Diskettenversion. Neu sind insgesamt 30 Minuten mit Filmanimationen, die extra aufgenommen wurden, um bestimmte Meldungen und Ereignisse zu illustrieren. Außerdem arbeitet Interplay an CD-Umsetzungen des Strategiespiels **Castles II** und des Schreibmaschinen-Lehrgangs **Mario teaches typing**.

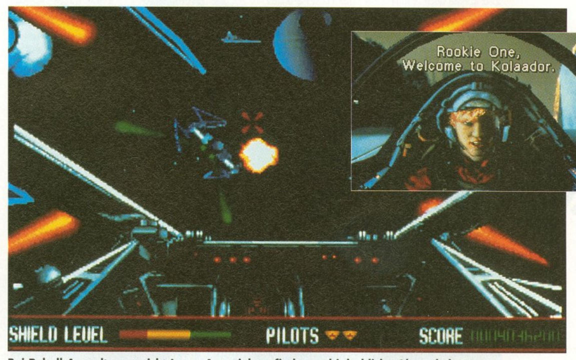
Micropose

In der Abteilung »Alte Bekannte« präsentiert Micropose nach »Pirates Gold« und »Railroad Tycoon Deluxe« weitere verbesserte Versionen von Bestsellern. **Civilization** soll zum Jahreswechsel leicht aufgefrischt und Bug-gereinigt für Windows sowie auf CD-ROM erscheinen. Zu den zusätzlichen Features der CD-Version von **F-15 Strike Eagle III** gehören ein Tutorial-Hilfsprogramm und die obligatorische aufgemotzte Intro-Sequenz.

Viel Spiel fürs Geld versprechen drei **CD-Packs**, die altbewährte Programme mit einigen netten Bonus-Tracks bieten. Auf dem CD-ROM **Jet Pack** gibt´s die Oldie-Simulationen »F-15 II« und F-117A Stealth Fighter«; außerdem wurde die Desert-Storm-Szenario-Diskette dazugepackt. Das **Chopper Pack** bietet »Gunship 2000« inklusive Zusatzdisk, die zwei Bonus-Szenarien und einen Missions-Editor enthält. Auf dem **World War II Pack** finden Sie schließlich den Flieger »B-17 Flying Fortress« und die U-Boot-Simulation »Silent Service II«.

Novalogic

Für CD-ROM-Besitzer hat Novalogic eine Multimedia-Version der U-Boot-Simulation **Wolfpack** auf der Pfanne. Die fast drei Jahre alte Disketten-Version wird durch Video-Sequenzen und 3D-Animationen gewaltig aufgepeppt.



Bei Rebell Assault verspricht Lucas Arts viel grafische und inhaltliche Abwechslung



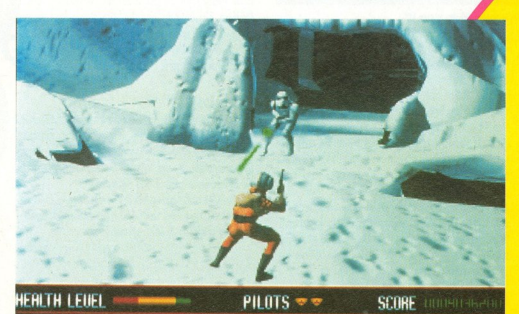
Eine Kostprobe aus dem Mac-Programm Journeyman Project, das gerade für PC-CD-ROMs umgesetzt wird

Presto Software

Presto Software darf von sich behaupten, das erste fotorealistische 3D-Spiel auf CD-ROM herausgebracht zu haben: »Wir waren drei Monate vor 7th Guest auf dem Markt – aber leider nur auf Macintosh, so daß die Presse uns irgendwie übersehen hat« sagt Presto-Präsident Michel Kripaplani von seinem Spiel **The Journeyman Project**. An der PC-Umsetzung des komplexen Science-fiction-Spiel wird gerade gearbeitet.

Im Jahre 2318 ist die Welt friedlich, alle Menschen glücklich und zufrieden – bis auf einen Verrückten, der sich eine Zeitmaschine schnappt und die Geschichte verändern will. Sie müssen die Veränderung verhindern. Mit vielen Puzzles, die man auf mehrere Arten lösen kann, Actionszenen und einigen Denkspielen sowie 30 Minuten Video mit Profi-Schauspielern will Journeyman Project überzeugen. Im Herbst werden PC-CD-ROMs die Zeitreise antreten können.





CES-HIGHLIGHT:

LucasArts REBEL ASSAULT

Das erste LucasArts-Spiel speziell für CD-ROM macht munter Fortschritte. Einige Messe-Flugstunden mit Rebel Assault hinterließen einen guten Eindruck. Dieses SF-Spiel aus dem Star Wars-Universum bietet im Prinzip »nur« Reaktionstests mit verschiedenen 3D-Perspektiven. Da Hintergrundgrafik, Musik und Sprache live von der CD geladen werden, ist die Qualität von Optik und Akustik verführerisch gut.

Nicht nur alte Fans der Krieg der Sterne-Filme erfreuen sich an den Zwischensequenzen, die bildschirmfüllend digitalisierte Sequenzen aus dem Leinwand-Original abspielen. Technisch erreichen die Filmhäppchen fast schon VHS-Video-Niveau.

Spielerisch wird Abwechslung versprochen: Nachdem man sich bei Trainingsmissionen in Asteroidenfeldern und planetaren Canyons eingeflogen hat, stehen drei Tour of Duties mit jeweils mehreren Missionen an. Sie verteidigen den Planeten Tatooine gegen imperiale Einheiten, übernehmen eine Rebellenbasis auf Hoth und legen sich mit dem Todesstern an. Besonders vielversprechend sind die Einsätze auf Planeten, wo der PC-Rebellenpilot mit Bodentruppen und Walker-Robotern konfrontiert wird.

Psygnosis

Auf der CES kündigte Psygnosis zwei neue PC-Spiele an, die nur auf CD-ROM erscheinen werden. **Dracula** ist bereits für das CD-Gerät der Videospiele-Firma Sega erhältlich und bietet dort einen ausgesprochen traurigen Anblick. Hoffentlich hauchen die Grafiker der PC-Umsetzung mehr Farben ein; das dumpfe Prügelspiel könnte auch inhaltlich ein paar Verbesserungen vertragen. **Microcosm** ist ein zumindest optisch interessanteres 3D-Ballerspiel, bei dem Sie mit einem klitzekleinen Raumschiffchen durch menschliche Blutbahnen schweben – Brrr!

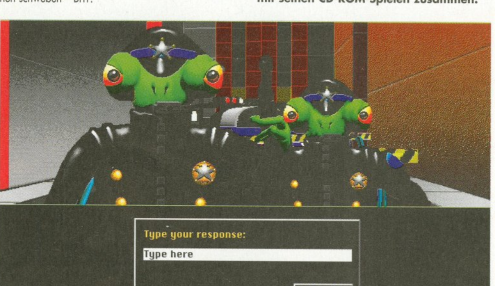


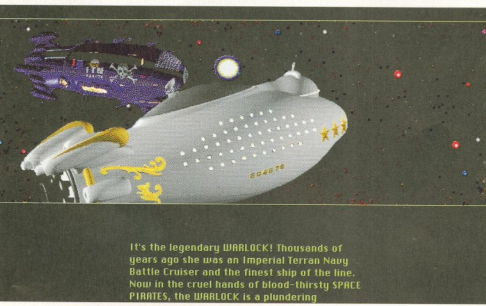
Modellbauer und Computerspieler, vereinigt Euch: Revell führt die beiden Medien mit seinen CD-ROM-Spielen zusammen.

Revell

In den USA werden sie schon ausgeliefert, die ersten Mulimedia-Produkte von Spielzeughersteller Revell. Multimedia ging noch nie so weit wie hier, denn in **European Racers** gibt es nicht nur Grafik Sound und Spiel, sondern auch ein komplettes Plastikmodell zum Zusammenbauen, in diesem Fall ein schicker Porsche 911.

Das CD-ROM enthält nicht nur das Autorenspiel, sondern auch eine detaillierte Video-Anleitung zum Zusammenkleben des Modells sowie Tips für den Bau weiterer Modelle. Viele der Sequenzen sind in Super-VGA, so daß neben einem VESA-Treiber auch mindestens ein 386er und 4 MB RAM benötigt werden. Nach den European Racers werden uns auch die **Backroad Racers** im Sommer auf die Straße entführen. Im Herbst soll es dann auch in die Luft gehen – **Hi-Tech Aircraft** heißt das Simulations-Actionspiel mit beigelegtem A-10 Thunderbolt-Modell.





Spaceship Warlock ist endlich auf dem Sprung vom Mac zum PC

Reactor

Auf dem Macintosh läutete **Spaceship Warlock** vor rund drei Jahren die Ära der Multimedia-Spiele ein. Die PC-Version des Weltraum-Adventures von Comiczeichner Mike Saenz steht kurz vor der Fertigstellung. Das Abenteuer beginnt, als Ihr Raumfrachter vom Piratenschiff Warlock gekidnappt wird und Sie eine seltsame Reise in bisher unbekannte Ecken des Universums antreten. Spielerisch ist Warlock zwar kein super-komplexes Adventure wie ein Lucasfilm-Titel, dafür aber eine optische Augenweide, welche die Speicherkapazität eines CD-ROMs gut ausnutzt. Der Warlock-Nachfolger **Screaming Metal**, schon für Mac erhältlich, soll ebenfalls in Kürze für PCs erscheinen. Beide Programme werden nur unter Windows laufen.



Noch auf Mac, bald auf PC: die Raumschiff-Expedition Iron Helix

Spectrum Holobyte

Auch Spectrum Holobyte leistet sich den Luxus, erstmals ein Spiel nur auf CD-ROM zu veröffentlichen. Das auf dem Macintosh mit reichlich Vorschußlorbeeren bedachte **Iron Helix** soll im Herbst reif für PC-Laufwerke sein.

Bei diesem futuristischen Action-Adventure müssen Sie biologische Waffen vernichten. Sie steuern eine kleine Roboterdrone durch die Labyrinth-artigen Gänge eines gigantischen Raumschiffs und müssen sich dabei mit den Sicherheitdroiden herumärgern. Da Ihr Roboter ohne Waffen ausgestattet ist, muß man List und Tücke einsetzen. Der CD-Platz wird vor allem für fotorealistische 3D-Animationen benötigt.

Tsunami

Tsunami will sich besonders viel Mühe mit seinen CD-ROM-Umsetzungen geben. Durch »Bonustracks« soll CD-Käufern mehr fürs Geld geboten werden. So enthält z.B. die CD-ROM-Version des Abenteuerspiels **Ringworld** neben neuem Stereo-Sound ein Interview mit Larry Niven, dem Autor der Romanvorlage. **Protostar** auf CD lockt mit der Software-Dokumentation über die Entstehung des Programms; **Blue Force** offeriert ein Bonus-Interview mit Spieldesigner Jim Walls. Die digitalen Gespräche können auch angehört werden, wenn Sie die CD in einen ordinären Audio-Player schieben.

Außerdem bastelt Tsunami an einem speziellen CD-ROM-Programm höchst bizarren Ausmaßes: Beim **Dating Simulator** wird die hohe Kunst der Umgarnung des weiblichen Geschlechts geübt und bewertet. Weidlich animierte Videosequenzen sind der Lohn fürs erfolgreiche Baggern.

Virgin

Noch während die Dreharbeiten zum neuen Actionfilm **Demolition Man** laufen, beginnt Virgin mit den Arbeiten zum dazugehörigen Spiel. Die beiden Stars Sylvester Stallone und Wesley Snipes werden eigens für Spielszenen gefilmt und digitalisiert.

Das Resultat soll Anfang nächsten Jahres auf CD-ROM erscheinen; dem Titel nach darf man spielerisch bevorzugt mit reichlich Action rechnen.

(hl/bs)

COMPACT EROTIC

Sommer-CES Chicago

Heiße Zeiten für CD-ROM-Besitzer: Steigende Verkaufszahlen lassen immer mehr Produzenten ins PC-Erotik-Geschäft einsteigen.



Donna Matrix gibt es erst als Comic, dann auch als CD-ROM-Spiel

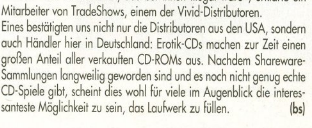
Welche CD-ROMs verkaufen sich am besten? Wer auf Spiele oder Lexika tippt, liegt völlig falsch. Sowohl in den USA wie auch in Deutschland sind es die Erotik-CDs, die den Händlern aus den Händen gerissen werden. So gab es auch auf der CES heiße Ware zu sehen – zwar nicht am Bildschirm, aber immerhin in Prospektform. Mehrere CD-ROM-Distributoren hatten neben diversen Shareware-Sammlungen auch eine ganze Reihe von Erotik-Titeln auf Lager. Zwei Hersteller präsentierten ihre Produkte sogar auf der Messe.

»Reactor« startete 1989 den Porno-CD-Boom mit **Virtual Valerie** auf dem Macintosh, bei dem der Spieler die vom Comic-Zeichner Mike Saenz gestaltete Valerie auf diverse Arten befriedigen mußte. Als die CD auf einer Macintosh-Messe gezeigt wurde, hatte Hersteller Reactor nach wenigen Minuten die Polizei am Stand – solche Obszönitäten verbat sich nicht nur der Veranstalter, sondern auch das Gesetz, das öffentliche Darbietungen dieser Art untersagt. Seitdem geht Reactor nur noch mit harmlosen Prospekten auf die Messen, die vollmundig »Cyberotica« ankündigen, aber nicht zeigen. Virtual Valerie gibt es inzwischen als »Director's Cut« (angeblich noch detaillierter) und als Fortsetzung: **Virtual Valerie II** ist keine Comicfigur mehr, sondern einem 3D-CAD-Programm entsprungen. Ob die sehr nach Plastik aussehende Dame sonderlich erotisch wirkt, ist eine Geschmacksfrage. Nebenbei nutzte Mike Saenz das 3D-Programm, um ein Comic-Buch namens »Donna Matrix« zu gestalten. Eine interaktive Version ist ebenfalls in Arbeit. Die beiden Valeries werden demnächst auch auf dem PC zur Sache gehen, Donna wird noch bis zum nächsten Jahr auf sich warten lassen.

Aber neben reinen Computer-Firmen beginnen sich auch Erotik-Produzenten am CD-ROM-Kuchen zu beteiligen. Die Firma Vivid Video nutzt die CD als Vertriebsweg für digitalisierte Videos und Magazine. Mit Vivid-CDs können Sie sich in die Geheimnisse des **Kama Sutra** einweihen lassen, **101 Positions** studieren (auf zwei CDs verteilt) oder einfach nur die **Girls of Vivid** als Standbild und Video begutachten. Diese Produkte sind noch nicht interaktiv, doch an einem beeinflußbaren Film namens **Nightwatch** wird auch schon gearbeitet. Auch hier gab es am Messestand außer der geschmackvoll gestalteten Hülle nichts zu sehen – ob es sich hier um harten Ersatz für Samstagsabend-Filme im Privatfernsehen handelt, konnten wir nicht ermitteln.

Das CD-ROM-Angebot wächst und wächst. Neben den Profi-Produktionen schwemmen immer mehr CDs mit zweifelhaftem Inhalt auf den Markt. Aus Mailboxen werden oft sehr eindeutige Bilder downgeloadet und auf CDs gepreßt, ungeachtet von Copyrights, gutem Geschmack und Legalität. Auch hier zeigen Distributoren, wie ernst sie die Thematik inzwischen nehmen: »Wir haben alle CDs in unserem Angebot genau untersucht. Wir stellen für die einzelnen Staaten in den USA entsprechende Pakete zusammen. In manchen Staaten dürfen bestimmte Dinge nicht gezeigt werden, beispielsweise Homosexualität. Dementsprechend beliefern wir unsere Kunden nicht mit Material, das bei ihnen illegal wäre«, erklärte ein Mitarbeiter von TradeShows, einem der Vivid-Distributoren.

Eines bestätigten uns nicht nur die Distributoren aus den USA, sondern auch Händler hier in Deutschland: Erotik-CDs machen zur Zeit einen großen Anteil aller verkauften CD-ROMs aus. Nachdem Shareware-Sammlungen langweilig geworden sind und es noch nicht genug echte CD-Spiele gibt, scheint dies wohl für viele im Augenblick die interessanteste Möglichkeit zu sein, das Laufwerk zu füllen. **(bs)**



Erotik aus dem CAD-Programm: »Virtual Valerie II« entstand mittels 3D-Software.

INFOTAINMENT PUR

Sommer-CES Chicago

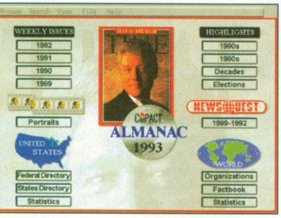
RAN ANS ROM

Sie wollen mehr über Dinosaurier, Präsidenten und andere Komiker wissen? In den USA gibt es sicher das passende CD-ROM-Programm für Sie.

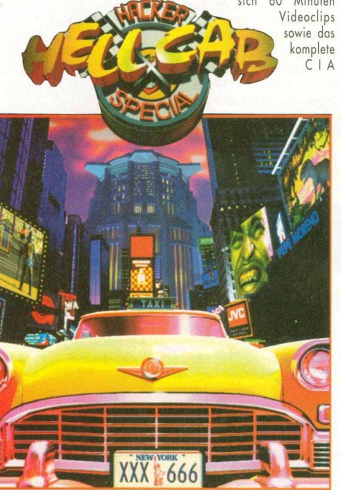
Lernen Sie Englisch! Denn was in den nächsten Monaten an interessanten CD-ROMs auf uns einbrechen wird, ist bis auf weiteres nicht zur Übersetzung vorgesehen. Alle Hersteller, die auf der CES ausstellten, sind sich einig: Deutschsprachige Versionen werden sich erst lohnen, wenn mehrere zehntausend Stück pro Titel zu verkaufen sind. Da nicht nur Texte, sondern auch Videoclips und Sprache übersetzt werden müßten, bleibt uns nichts anderes übrig, als mit englischsprachigen Titeln vorlieb zu nehmen. Dann können Sie aber auf Dutzende neuer CDs zurückgreifen, von denen wir uns nur die interessantesten herauspicken konnten.

Wenn Sie sich für die aktuelle Zeitgeschichte interessieren, gibt es auf CD-ROM regelrechte Archive, zum Beispiel den **1993 Time Almanac**. In der neuesten Version dieses ROMs sind die kompletten Jahrgänge von 1989 bis 1992 abrufbar, noch dazu alle wichtigen Stories seit 1923. Mit 1500 Trivia-Fragen können Sie Ihr Wissen überprüfen. Außerdem befinden sich 60 Minuten Videoclips sowie das komplete CIA Wordfact Book mit Informationen und Karten über 200 Länder auf dem CD-ROM. Fans des amerikanischen Nachrichtensenders CNN können mit dem **CNN Newsroom: Global View** nicht nur stapelweise Video-Berichte ansehen, sondern auch statistische Daten über die Länder der Welt in verschiedenen Graphiken darstellen. Eine eingebaute Weltzeituhr berechnet neben Zeitunterschieden auch Entfernungen zwischen beliebigen Punkten auf dem Globus. Das amerikanische Nachrichtenmagazin Newsweek erscheint sogar alle drei Monate mit einer neuen Ausgabe von **Newsweek Interactive**. Nicht ausschließlich die Ausgaben der letzten drei Monate sind auf der CD, auch die wichtigsten Artikel aus der »Washington Post« werden gespeichert und bis zu drei Stories werden im Multimedia-Format speziell für das CD-ROM produziert. Die interaktiven Interviews auf dieser Disk zeigen endlich, was man außer Archivierung noch mit CDs und Nachrichten machen kann: Sie wählen aus, welche Fragen Sie welchen Personen stellen wollen; die Antworten werden per Video abgespielt.

»Warum gibt es sowas nicht in Deutschland« fragt man sich, wenn man die CD-ROM-Dokumentation **Seven Days in August** sieht. Das Thema dieses ambitionierten ROMs ist der Bau der Berliner Mauer im August 1961. Nicht nur die Ereignisse in Berlin werden mit hunderten von Fotos und Texten beleuchtet, auch auf Ereignisse im Rest der Welt wird Rücksicht genommen. Vom selben Hersteller (Warner New Media) erscheint parallel **Clinton**, welches den politischen Werdegang des amerikanischen Präsidenten zeigt. Gleichzeitig lernt man das politische System in den USA genau kennen, erfährt alles über den komplexe Wahlmodus und



Haben Sie die letzten vier Jahre verpaßt? Der Time Almanac bietet alle Time-Artikel von 1989 bis 1992 und mehr.



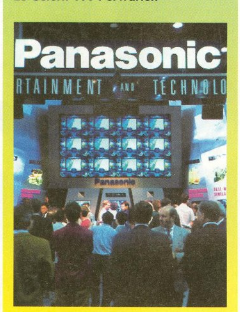
In Pepe Morenos Hellcab entführt Sie ein Taxi in die Vergangenheit

3DO: DER NEUE STANDARD?

»Wir wollen das VHS der neunziger Jahre werden« – so Trip Hawkins, Chef von 3DO. Genauso wie VHS in den 80er Jahren alle anderen Video-Formate vom Markt drängte und Einzug in über 70 Prozent aller Familien hielt, soll 3DO das Entertainment-Format der nächsten zehn Jahre werden.

Von vielen Industriegrößen unterstützt, (von AT&T über Panasonic bis Sanyo) könnte 3DO das Meisterstück gelingen. 3DO selber entwickelt nur die Hardware und lizensiert diese an Hersteller von Hard- und Software. Fast 300 Firmen haben Lizenzverträge für 3DO-Software unterschrieben, darunter praktisch jede Firma, die Spiele für PCs produziert.

Auf dem 3DO-Stand waren schon einige interessante Produkte zu sehen, darunter die 3D-Spiele »Total Eclipse« und »Crash'n Burn«, die jeden 486er an die Wand drücken. 3DO-Spieler sollen auch das Standard-Interface für die neuen Kabelfernseh-Systeme werden, bei denen 500 Kanäle über ein Kabel übertragen werden. Die ersten 3DO-Spieler werden bei Panasonic und Sanyo erscheinen. Die technisch fortschrittliche Maschine (24-Bit-Grafik, 32-Bit-RISC-Prozessor mit 25 MHz, 2 MByte RAM, DoubleSpin CD-ROM-Laufwerk) soll im Oktober in USA lieferbar sein und rund 800 Dollar kosten. In Europa wird 3DO frühestens zu Ostern 1994 erwartet.



Panasonic stellte sein 3DO-Abspielgerät in den Mittelpunkt seines riesigen Standes

den oft absurden Wahlkampf.
Auch sonst zeigt sich der amerikanische Nationalstolz in Titeln wie **Americans in Space** (mit einer Stunde NASA-Videoclips und Biographien aller Astronauten), **National Parks in America** (mit Camping-Tips für alle 230 Nationalparks), oder dem **Illustrated Sports Almanac**, der neben den Basketball-, Football-, Hockey- und Baseball-Ergebnissen der letzten Jahrzehnte nur wenig Platz für Leichtathletik und andere Sportarten hat.
Weitere interessante Referenzwerke mit Multimedia-Support: **Space**, eine umfassende Enzyklopädie über den Weltraum, **London**, ein Reiseführer mit vielen Details und **Last Chance to see...** von Douglas Adams, dem Autor des »Hitchhikers Guide to the Galaxy«, der sich auf eine Expedition aufmacht, die letzten Exemplare von aussterbenden Tierarten zu sehen. Der trockene Adams-Humor macht das an sich traurige Thema zur höchst unterhaltsamen Lektüre.
Während sich deutsche Kinobesitzer auf den Andrang der Massen für »Jurrassic Park« vorbereiten, erscheinen zwei populärwissenschaftliche Bücher über Dinosaurier. Sony Electronic Publishing bietet **Dinosaurs!** mit anderthalb Stunden Videoclips, unter anderem Interviews mit Paläontologen und Berichte von Ausgrabungsstellen. Das Gegenstück **Microsoft Dinosaurs** bietet weniger Video, aber stapelweise Zeichnungen mit genauesten Erklärungen.
Lernspiele, die sich im allgemeinen an Kinder von drei bis sechs Jahren wenden, sind wegen der englischen Sprache in Deutschland schwer verkäuflich. Bei **The Human Calculator** können aber sogar viele Erwachsene etwas lernen. Mit witzigen Arcade-Spielen werden Ihnen die Grundrechenarten gezeigt. Sie können rechnen? Können Sie im Kopf, ohne Papier und Bleistift (oder Taschenrechner) zwei dreistellige Zahlen multiplizieren? Mit diesem Programm sollen Sie sogar lernen, Kubikwurzeln ohne Hilfsmittel zu ziehen.
Im Grenzbereich zwischen Spiel und reiner Unterhaltungssoftware finden sich Titel wie **Video Cube: Space** von Aris. Bei dem einfachen Puzzle-Spiel, das dem guten alten Zauberwürfel ähnelt, drehen Sie solange an einem Würfel, bis Sie eines von 126 NASA-Videos sehen können. Sogar die Packung ist ein Geduldsspiel, denn sie besteht aus mehreren aneinandergeklebten und in sich verdrehbaren Würfeln. Unser Kommentar: »cool!«. Ebenfalls bei Aris in Arbeit: **Alternating Currents**. Hier steuern Sie das Leben von Billy Baxter von der Geburt bis zum Tod. Von Ihren Entscheidungen hängt es ab, ob er als Bettler oder Millionär endet, ein verhärmter Griesgram oder netter Kerl wird. Das ganze Leben wird dabei auf zirka 40 Minuten Videofilm komprimiert.
Der interaktive Comic **Hellcab** von Pepe Moreno gehörte zu den Highlights der Messe. Die Story um ein verfluchtes Taxi, das Sie in die dunkelsten Stunden der menschlichen Vergangenheit führt, ist sicher kein Kindercomic. Schon vor Hellcab hatte Pepe einen ähnlichen Titel produziert. »Batman: Digital Justice« erschien als normal gedruckter Comic, doch die CD-ROM-Version liegt noch auf Eis. »Warner Brothers will noch ein paar Monate warten, bis das Lizenzgeschäft mit den Batman-Filmen vorbei ist,« sagte uns Pepe.
Zu den obskureren gezeigten CD-ROM-Titeln gehört **The Lifestyles of the Rich and Famous Cookbook by Robin Leach**. Besagter Mr. Leach interviewt in seiner Fernsehsendung die Stars und die Superreichen und beantwortet auf dem CD-ROM die drängende Frage, was Berühmtheiten wie Liz Taylor, Roger Moore, Jerry Lewis oder Ivana Trump gerne speisen und wie man es zu Hause zubereitet (falls gerade mal wieder ein Star zur Tür reinschneit).
In **Funny – The Movie** erzählen bekannte Komiker, aber auch »Leute von der Straße« über hundert Witze. Die eingebaute Datenbank sortiert die Witze nach Themengebieten, Länge oder Farbe des Haares des Erzählers. **Astrology Source** erklärt Ihnen nicht nur Ihr Horoskop und die Bedeutung der Aszendenten, sondern enthält sogar eine Datenbank berühmter Leute und ihrer Horoskope sowie einen Kompatibilitäts-Test: »Prüfen Sie, ob Sie zu anderen Menschen passen und lesen Sie genau, wie Sie mit Ihnen umgehen sollten«.
Am abgedrehtesten ist allerdings der Titel **Total Distortion** von Pop Rocket: In dem interaktiven Videospiel landen Sie in einem Parallel-Universum und müssen aus mehreren hundert Mini-Filmchen auf dem CD-ROM ein bahnbrechendes Video zusammenschneiden, um die Erde zu retten. Die ausgeflippte Idee wird nur durch die psychedelische Grafik und die bunten Krawatten der Programmierer übertroffen, die auf der Messe als Werbe-Gimmicks hausgemachte Gitarren-Plektrons verteilten. (bs)

CD-I: PHILIPS GIBT NICHT AUF

Obwohl Philips CD-I-Maschine bisher noch nicht richtig Fuß fassen konnte, läßt der Hersteller nicht locker und investiert fleißig weiter. Höhepunkt am Philips-Stand war sicher die MPEG-Cartridge (siehe separater Textkasten).
Aber auch ohne MPEG gibt es neue interessante Titel, darunter den interaktiven Thriller »Voyeur« mit amerikanischen Fernseh-Größen wie Robert Culp und Grace Zabriskie. Hier schauen Sie dem Präsidentschafts-Kandidaten Reed Hawke auf die schmutzigen Finger.
Rockstar Todd Rundgren bringt seine neue LP »No World Order« als CD-I-Programm auf den Markt. Damit kann der Zuhörer die CD selber abmischen und aus Schnipseln von vier bis acht Sekunden Länge die Songs neu gestalten, oder durch einen Zufallsgenerator jedesmal eine neue Version der LP hören. Eine normale CD mit fest abgemischten Songs wird es ebenfalls zu kaufen geben.



Microsoft holt mit Dinosaurs die Urzeit auf den Schirm

MPEG: SPIELFILME BALD DIGITAL?

Philips ist der Erste, aber sicher nicht der Letzte, der das neue MPEG-Datenformat unterstützt. MPEG ist ein Kompressionsverfahren, das Videos in VHS-Qualität auf CD-Größe reduziert. Von einer normalen CD sind also 75 Minuten Film in guter Fernsehqualität abspielbar. Mit der »FMV-Cartridge« (Full Motion Video), die im Herbst erscheint, können CD-I-Spieler als erste CDs in diesem neuen Datenformat benutzen. 3DO hat ebenfalls eine MPEG-Cartridge angekündigt, und sogar auf PCs werden Sie MPEG genießen können. Die Steckkarte »Reel Magic« benutzt denselben MPEG-Chip wie Philips.
Ohne Software keine Hardware: Philips und Paramount werden gemeinsam im Herbst diverse Spielfilme auf CD anbieten, darunter Hits wie »Top Gun«. Dieser Film wurde auch zur Vorführung der erreichbaren Qualität benutzt, die nur bei genauem Hinsehen von einem Fernsehbild unterscheidbar ist. Außerdem erscheinen rund 15 Musikvideos bei Philips.
Ob diese CDs dann tatsächlich auf den anderen Systemen abspielbar sind, wird sich zeigen. Sollte dem aber nicht so sein, sehen viele Händler schwarz für MPEG: »Ich stell' mir doch nicht drei neue Versionen eines Films, die der Kunde kaum unterscheiden kann, ins Geschäft,« war die meistgehörte Meinung zu Philips Aussage, die Filme exklusiv an CD-I zu binden. Einen Vorteil haben die CDs aber mit Sicherheit: Unterschiede zwischen PAL und NTSC entfallen, da die Abspieler den Film in das jeweilige Format entpacken.


Voyeur ist ein aufwendig produzierter, interaktiver Thriller für CD-I



CNN-Reportagen jetzt auch auf dem PC mit CNN Newsroom

SINN & UNSINN



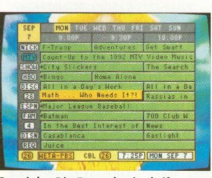
Jaminator: Spielzeug-Gitarre mit künstlicher Intelligenz

Neben PCs und Programmen kann man auf der CES auch viele Dinge finden, die unser Leben ein wenig leichter machen oder schlicht und einfach toller Selbstzweck sind.

Wenn Sie auch schon mal eine Sendung im Fernsehen verpaßt haben, noch nie einen Videorecorder programmieren konnten oder bei 26 Kanälen einfach den Überblick verlieren, dann ist **Starsight** genau das Richtige für Sie: Eine elektronische Programmzeitschrift am Fernseher, die Ihnen mehr als nur das aktuelle Programm zeigt. Starsight nimmt beispielsweise automatisch eine Sendung auf Video auf, die Sie mit dem Cursor anklicken – einfacher geht es nicht. Außerdem ist zu jeder Sendung eine Zusammenfassung abrufbar. Leider gibt es Starsight vorerst nur in den USA und auch dort nur bei einigen wenigen Kabelstationen; desweiteren brauchen Sie einen mit Starsight ausgerüsteten Fernseher und Videorecorder. Trotzdem könnte sich dieses System auch sehr bald in Deutschland durchsetzen, wenn die Telekom als Betreiber des Kabelfernsehens mitspielt.

Egal wie unmusikalisch Sie auch sein mögen: Der **Jaminator** macht auch aus Ihnen einen Instant-Rockmusiker. Die elektronische Plastikgitarre hat fünf Rock-Klassiker vorprogrammiert, die Sie mit Ihrem Spiel beeinflussen können. Dabei bleibt die Harmonie Ihres Solos durch künstliche Intelligenz aber immer bewahrt. Auf Zusatzmodulen werden weitere acht lizensierte Rock'n'Roll-Titel angeboten. Preis in den USA: rund 200 Dollar.

Die in Japan zur Volksseuche ausgearteten **Barcode Battler** werden nun auch in USA angeboten (in Europa soll es im Herbst losgehen). Mit dem Barcode-Leser verwandelt sich jeder Supermarkt in einen Monster-Shop. Der Barcode eines beliebigen Produkts wird im Spiel in Punktwerte für einen Rollenspiel-Charakter umgewandelt. Produkte mit besonders hohen Punktzahlen verkaufen sich in Japan schon wesentlich besser als solche mit niedrigen Scores . Bei der Variante, die Irwin in den USA ausliefert, kämp-

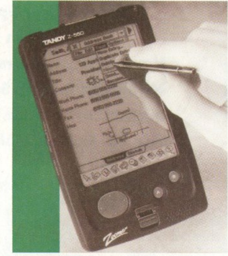


Starsight: Die Fernsehzeitschrift am Bildschirm

Virtual Vision: Der Fernseher in der Sonnenbrille ▶

fen zwei Menschen mit ihrem Lieblings-Barcode gegeneinander. Knapp 40 Dollar kostet ein Battler in der Grundausstattung.

Etwa genauso groß, aber etwas sinnvoller ist der **Zoomer**, der in der Zusammenarbeit von Casio, Geoworks und Tandy entstanden ist. Der Stift-Computer enthält nicht nur einen Terminkalender und eine Datenbank sondern auch so nützliche Features wie ein Wörterbuch in 26 Sprachen, ein Kontoführungsprogramm und einen seriellen Port zur Kommunikation mit Ihrem PC. Das Wunderding soll im September in USA für unter 800 Dollar erhältlich sein und wird dem Konkurrenten Apple, dessen Konkurrenz-Produkt Newton verspätet und teurer auf den Markt kommt, das Leben nicht leichter machen.



Zoomer: Mächtiger Stift-Computer mit vielen Extras

Wenn Sie schließlich in jeder Lebenslage Fernsehen wollen, können Sie Ihren TV-Konsum mit **Virtual Vision** perfekt tarnen. Was wie eine moderne Sonnenbrille aussieht, ist in Wirklichkeit ein Mini-Fernseher, der quasi das Äquivalent eines Walkman ist. Das Wunderding mit erstaunlicher Bildqualität kostet mit etwa 900 Dollar nicht mehr als ein guter Stereo-Fernseher fürs Wohnzimmer, ist aber zur Zeit nur im NTSC-Format erhältlich. Der Hersteller übernimmt im übrigen keine Haftung für Unfälle, wenn Sie das Gerät bei der Hausarbeit oder beim Autofahren einsetzen. **(bs)**



Barcode Battler: Macht aus Konservendosen Super-Monster



HART & SOFT



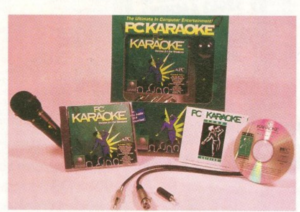
Sommer-CES Chicago

Auf der CES tummeln sich nicht nur Spiele, sondern auch diverse Hard- und Software-Produkte. Mit dabei: Frische Soundkarten, Bildschirm-Schoner, Golfschläger und ein Hochzeitsplaner.

Soundkarten

Die Soundkartenflut reißt nicht ab. Auf der CES beeindruckte Roland mit der neuen **RAP-10** (vormals TAP-10), die neben Digi-Sounds auch einen hervorragenden General-MIDI-Synthesizer bietet. Doch leider hat man die Digi-Sounds nicht zum Soundblaster-Standard kompatibel gemacht; ob sich die Karte in dieser Konfiguration für Spieler lohnt (immerhin kostet sie rund 600 Dollar), muß ein genauer Test erst noch zeigen. Gag am Rande: In der Pressemitteilung wird die Karte mit dem tollen Sound der Origin-Spiele beworben. Bis heute ist allerdings kein Spiel von Origin erschienen, daß General Midi unterstützt, also mit der Karte auch nur theoretisch zusammenarbeiten würde.

Digi-Sounds und Midi-Musik: Rolands RAP-10 bietet erstmals auch Sampling



PC Karaoke macht Ihr CD-ROM zur Musikbox für den Partyspaß

An keinem Stand zu sehen, doch durch Mitarbeiter von Sierra Semiconductors trotzdem vertreten, waren die diversen Soundkarten mit Aria-Chip. Dieser Chip emuliert einen Soundblaster so gut, daß angeblich 99 Prozent aller Spiele damit laufen. Der Synthesizer auf dem Aria-Chip ist angeblich General-Midi-kompatibel, doch da kein echtes Midi-Interface dabei ist, bleiben die meisten GM-Spiele stumm.

An der Soundblaster-Kompatibilität hat auch Gravis mit der Ultrasound gearbeitet. Die neueste Software-Version soll ebenfalls fast alle Spiele unterstützen, kommt aber bei einigen Programmen ins Straucheln. Dafür beginnen immer mehr Spielehersteller, die Ultrasound direkt zu unterstützen. Neben Electronic Arts und Origin bekennt sich jetzt auch Novalogic zur Ultrasound. Auf der Messe wurde auch die 3D-Software in ihrer endgültigen Version gezeigt, die durch technische Tricks eine Art Kunstkopf-Stereophonie erreicht. Setzt man einen Kopfhörer auf, kann die Ultrasound Geräusche nicht nur links und rechts, sondern auch vorne, hinten, oben und unten wiedergeben. Das **Ultrasound 3D Toolkit** soll rund 50 Dollar kosten. Eine erweiterte Version der Ultrasound, die **Ultrasound MAX** wurde ebenfalls angekündigt. Für rund 300 Dollar liegt die 3D-Software bei, außerdem kann die MAX-Version in 16 Bit digitalisieren und hat einen SCSI-Anschluß.

Bei Creative Labs gab es eine neue Soundkarte zu sehen: Die **Soundblaster 16** ist der kleine Bruder der »Soundblaster 16 ASP«. Das fehlende ASP steht für den fehlenden DSP, einen Spezialchip, der für Datenkompression und Spezialeffekte genutzt werden könnte, den aber bisher keine Software unterstützt. Ohne den DSP wird die Karte gut 50 Dollar (etwa 80 Mark) billiger und soll dabei die Klangqualität des großen Bruders beibehalten. Beide 16er-Blaster werden im übrigen ab sofort mit der Spracherkennungs-Software **Voice Assist** ausgeliefert. Damit können bis zu 30 Windows-Programme jeweils 1024 Vokabeln lernen. Dann können Sie dem Computer einfach »Lade Word. Neuer Brief. Omas Adresse.« zurufen, um den Brief an die Großmama zu starten.

Joysticks

Mächtig viel tut sich ebenfalls im Joystick-Markt. Aus dem Videospiele-Bereich kommt der **Turbo Touch 360** von Triax. Mit Sensor-Technologie ausgestattet genügt es, die Steuerscheibe leicht zu berühren. Der Joystick-Ersatz arbeitet digital, ist optimal für Actionspiele, für Simulationen aber weniger zu gebrauchen. Ebenfalls ans Videospiele-Lager erinnert die **Joymouse**, aber die hat es faustdick hinter den Ohren. Mit einem Spezial-Interface ausgestattet kann die Joymouse nämlich nicht nur einen Digital-Joystick, sondern auch eine Maus simulieren; ganz hartnäckige Spiele, die nur per Tastatur steuerbar sind, kriegt die Joymouse ebenfalls in den Griff, da sie sich in das Tastatur-Kabel einklinkt. Das Richtungskreuz und die sechs Feuertasten sind dann frei programmierbar. Der einzige Haken: Mit der Joymouse im Rechner müssen Sie auf alle »normalen« Joysticks verzichten, denn die Steckkarte verträgt sich nicht mit den normalen Gameports.

Keine Daumenschmerzen mehr: Turbo Touch 360 reagiert auf leichteste Berührung

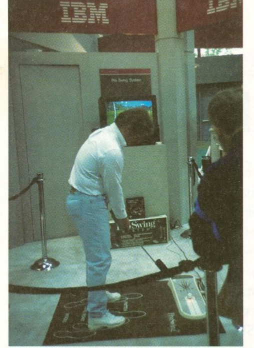
Bei den klassischen Simulations-Joysticks im Analog-Verfahren tat sich weniger. CH Products zeigte den Prototypen des **Flightstick Pro**. Im formschönen und stabilen Plastikknüppel waren Stick, vier Feuerknöpfe, Schubregler und der vom Thrustmaster bekannte »Hat« untergebracht, mit dem in den meisten Simulationen die Blickrichtung geändert wird. Der Stick soll im Juli in die Geschäfte kommen, gefolgt vom **Virtual Pilot Pro**, von dem aber nichts auf der Messe zu sehen war.

Hardware-Gags

Wem das noch nicht reicht, der kann bei der Firma Thrustmaster, die den gleichnamigen Joystick baut, ein komplettes F-16-Cockpit bestellen. Zwar sind die Instrumente nur aus Pappe und zeigen immer den gleichen Wert an, dafür sitzen Joystick, Pedale und Weapons Control System aber an der richtigen Stelle und bombenfest. Ein Zusatzmodul mit 64 Schaltern befreit Sie von der Tastatur und eine externe Hülle aus Fiberglas läßt das Ganze wie einen Profisimulator aussehen.



Man fliegt nicht mehr ohne: Thrustmaster bietet komplette Cockpits für PC-Simulationen an



Steuern Sie Links mit gekonntem Hüftschwung und einem »echten« Schläger

Kosten für das gesamte Outfit (ohne Monitor, aber immerhin mit Sicherheitsgurten für den Piloten): ca. 2800 Dollar (ohne Versandkosten und Zoll). Wer dann noch 1000 Dollar drauflegt, bekommt einen F-16-Steuerknüpel nach militärischen Spezifikationen mit »Force Transducer«-Technik – was immer das sein mag.

Etwas erschwinglicher ist da schon die Hardware, mit der man die Golf-Simulation Links über einen richtigen Golfschläger steuern kann. EduQuest vertreibt in den USA für 400 Dollar ein System, das aus Schläger und Meßgerät besteht; letzteres wird an den PC angeschlossen. Wie auf dem richtigen Golfplatz schwingen Sie durch, um einen imaginären Ball zu treffen. Über Lichtschranken ermittelt die Hardware Richtung, Neigung und Tempo Ihres Schwungs. Die Software braucht drei, vier Sekunden zur Umsetzung des Meßergebnisse und schon saust der Golfball auf dem Bildschirm los – sofern Sie überhaupt getroffen haben. Die »Schlägersteuerung« für Links ist etwas gewöhnungsbedürftig und wohl kaum der Gipfel an Genauigkeit, für aktive Golfspieler aber eine sehr originelle Trainingsmöglichkeit. Der sportliche Aspekt ist nicht zu unterschätzen; endlich verbrennen Sie beim Spielen ein paar Kalorien und sitzen nicht nur rum.

Software-Spezialitäten

Nach soviel geballter Hardware-Ladung muß man sich erstmal entspannen. Am besten bei einer Runde Karaoke, dem aus Japan importierten Nachsingen von Schlagern. Jetzt können Sie Ihren PC zur Musikbox machen, um bei Klassikern von Elvis bis Bananarama den Sänger zu ersetzen. **Soft Karaoke** setzt auf die Power Ihrer Soundkarte und spielt unter Windows die Melodien, während die Texte taktgenau auf dem Bildschirm erscheinen. Wer aber nur eine Soundblaster oder kompatible Karte sein eigen nennt, wird in jedem Fall schöner singen, als die Musik klingt. Mit einer Roland- oder General Midi-Karte kommt halbwegs anständige Musik aus dem Lautsprecher. **PC Karaoke** löst das Problem mit einem CD-ROM. Da ist professionell von einer Band eingespielte Musik drauf; der PC läuft synchron zur Musik und zeigt Ihnen ebenfalls die Texte an. Auch hier müssen Sie Windows bemühen. Das Angebot des Grundpakets (rund 70 Dollar) beschrängt sich auf 12 Songs, aber weitere CDs gibt es für jeweils 15 Dollar; das Angebot reicht von Weihnachtsliedern über Elton John-Balladen bis zu modernen Hiphop-Nummern.

Wenn Sie lieber Ihrem Computer zuhören wollen, hat Sound Source das richtige Programm auf Lager. Die Firma, die schon die Original-Effekte aus »Star Trek« (Raumschiff Enterprise) als Windows-Files auf den Markt brachte, sorgt für Nachschub: Neben neuen Star Trek-Effekten (auch aus der Nachfolgeserie »Next Generation«) gibt es jetzt **Star Wars** sowie Arnold Schwarzenegger in **Terminator 2** und **Total Recall** in der Reihe **SoundClips** zu hören. Die Soundqualität dieser Effekte ist optimal, da sie direkt aus den Master-Dialog-Bändern (ohne störende Nebengeräusche) entnommen wurden. Endlich kann Ihr PC beim Verlassen von Windows glasklar »Hasta la vista, Baby« sagen. Und damit nicht genug: Demnächst gibt es auch **VisualClips**, die anstelle einer Fehlermeldung digitalisierte Szenen aus **Star Wars** und dem **Rasenmähermann** zeigen.

Ebenfalls unter Windows warten gleich zwei neue Bildschirmschoner der After Dark-Macher auf uns: **More After Dark** besteht lediglich aus 25 neuen Modulen, die teilweise Sieger eines Programmierwettbewerbs sind. Redaktionslieblinge beim ersten Ansehen: Die Katze Boris (nicht verwandt oder verschwägert...), der Rasenmäher-Schoner und die schwebenden Waschmaschinen. Fast noch absurder geht es bei **Disney Screen Saver** zu. Im Malprogramm beginnt Micky Maus, sich selbst zu malen; Goofy taucht auf und räumt Ihren Desktop auf, indem er Fenster und Icons zur Seite schiebt; die 101 Dalamatiner verlieren ihre Punkte; Arielle die Meerjungfrau und Pinocchio tanzen über Ihren Bildschirm. 15 Module wird der Disney-Schoner enthalten, wenn er im September für Windows erscheint.

Falls Sie lieber mit dem PC was lernen wollen, sind die **Knowledge Adventures** genau das Richtige. Während gerade bei Heureka Software die ersten deutschen Versionen dieser Programme produziert werden (Space, Knowledge, Science und Dinosaur Adventure) geht der neueste Titel **Undersea Adventure** unter Wasser. Der bekannte Forscher Jacques Costeau taucht im Programm auf, das den kompletten »Atlas of the Oceans« von Random House enthalten und mit Multimedia-Filmen, -Bildern und -Sounds ergänzen soll.

Mit ganz anderen Problemen beschäftigt sich Virgin Software. Die sonst nur für Ihre Spiele bekannte Firma zeigt Amerikanern mit dem **Modern Bride Wedding Planner**, wie man eine Hochzeit plant. Wen lade ich ein? Was tische ich auf? Was ziehe ich an? Sogar eine komplette Geschenkeverwaltung (»Mary schenkt mir schon eine Küchenmaschine. Ich könnte aber noch eine Saftpresse brauchen...«) ist vorhanden. Leider lassen sich die amerikanischen Sitten nicht ganz auf deutsche Hochzeiten anwenden. Damit man die Hochzeitsplanung im Büro gestalten kann, gibt es eine Verschlüsselungs-Funktion und eine Boß-Taste. **(bs)**

Goofy räumt im Disney Screen Saver Ihren Desktop auf und schiebt wie wild die Fenster durch die Gegend

Das süße Kätzchen gehört zu den neuen Bildschirmschoner-Modulen von More After Dark

DER FÜNFTE ANFLUG

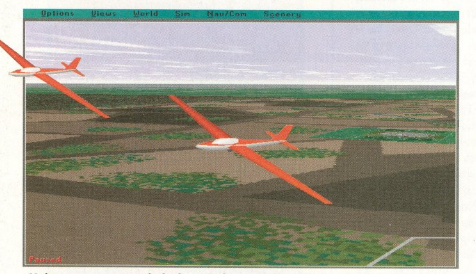
Das allererste Spiel für PCs geht in die fünfte Version: »Flight Simulator 5.0« soll die realistischste 3D-Grafik aller Zeiten bieten.



Die fünfte Generation des Flight Simulators setzt neue Maßstäbe dank Super-VGA und Verwendung von Satelliten-Aufnahmen



Bei diesem Anflug auf eine Landebahn bei Chicago sieht man deutlich, wie die Programmierer Fotos als »Aufkleber« für bestimmte Objekte verwenden



»Uninteressante« Landschaften sind jetzt nicht einfach grün, sondern werden durch fraktal erzeugte Straßen und Felder aufgepeppt

Angeblich ist er das meistverkaufteste Unterhaltungs-Programm der Welt: Seit es PCs gibt, können Sie auch den »Flight Simulator« von Bruce Artwick kaufen. Zuerst erschien er unter den Fittichen von IBM, programmiert von Sublogic; dann löste sich Bruce von Sublogic, gründete die Bruce Artwick Organisation (BAO) und schrieb neue Versionen für Microsoft.

Im August 1993 ist es endlich soweit für die neue Generation, wenn »Flight Simulator 5.0« erscheint. Die neue Version, kurz nur FS5 genannt, läuft nur noch auf 386-PCs mit VGA-Karten und bietet gerade im Bereich Grafik stapelweise Verbesserungen. So arbeiten die Programmierer mit »Texture Mapping«, um die bisher tristen grünen und grauen Flächen mit Strukturen zu überziehen. Durch »Synthetic Landscaping« wird die Landschaft mit Hügeln aufgepeppt; Städte sehen durch Straßenzüge und mehr kleine Häuser jetzt viel realistischer aus. Den größtmöglichen Realismus wird es mit neuen Zusatz-Disketten geben, die Satelliten-Fotos als Grundlage haben: Diese Luftaufnahmen werden quasi auf den Boden »geklebt«; dadurch sieht das Gelände aus großer Höhe genau so aus wie aus einem echten Flugzeugcockpit. Um diesen Eindruck zu verstärken, gibt es ein neues Wetter-Modul, das mit Fraktal-Algorithmen eine Wolkendecke erzeugt. Außerdem wurden echte Flugzeug-Cockpits digitalisiert, so daß die Instrumente jetzt in 256-Farben-Pracht erstrahlen. Voraussetzung ist eine Super VGA-Karte mit VESA-Treiber; allerdings werden viele Super VGA-Karten auch direkt unterstützt.

Neben der Grafik gibt es aber auch viele neue Simulations-Elemente. So sind erstmals offiziell Geräusche in Soundblaster-Qualität zu hören, die es bei den bisherigen Versionen nur durch Zusatz-Module gab.

Ein neuer Autopilot hat den Menüpunkt »Land me«, der eine vollkommen korrekte Landung für Sie durchführt, inklusive Gespräch mit dem Tower und exaktem Anflug. Endlich verwendet FS5 kein eigenes Koordinaten-System mehr, sondern hält sich an die global üblichen Längen- und Breitengrade; dadurch sind jetzt auch weltweite Flüge ohne Umrechnerei der Koordinaten möglich.

Das eigentliche FS5-Programm wird eine grobe Version der Vereinigten Staaten sowie ein detailliert aufgelöstes Stadtgebiet von Chicago und San Francisco enthalten. Zwei Scenery Disks werden zeitgleich erscheinen: »Microsoft Paris« und »Microsoft New York« enthalten realistische Umsetzungen beider Städte inklusive aller wichtigen Gebäude, Sehenswürdigkeiten und Höhenunterschiede.

Gleichzeitig kündigte Microsoft eine weitere Simulation an: »Space Simulator« soll noch kurz vor Weihnachten erscheinen und Flüge durch das Sonnensystem und über die Planeten und Monde simulieren. Dabei sollen Original-Daten der NASA für den notwendigen Realismus sorgen. **(bs)**

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

Deutschlands PC-Verkaufshits

1. **EISHOCKEY MANAGER** (-) Software 2000
2. **STRIKE COMMANDER** (1) Origin
3. **EYE OF THE BEHOLDER III** (-) SSI
4. **X-WING** (4) LucasArts
5. **BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE** (-) Interplay
6. **STRIKE COMMANDER SPEECH PACK** (3) Origin
7. **LEMMINGS 2** (7) Psygnosis
8. **BATTLE ISLE DATA DISK 2** (6) Blue Byte
9. **COMANCHE** (10) Novalogic
10. **REACH FOR THE SKIES** (-) Virgin

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Mai 1993.

PC Player Leser-Charts

1. **ULTIMA UNDERWORLD II** (3) Origin
2. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS** (1) LucasArts
3. **X-WING** (5) LucasArts
4. **LEMMINGS 2** (7) Psygnosis
5. **SPACE QUEST V** (-) Sierra
6. **COMANCHE** (2) Novalogic
7. **SECRET OF MONKEY ISLAND 2** (4) LucasArts
8. **STRIKE COMMANDER** (-) Origin
9. **EISHOCKEY MANAGER** (-) Software 2000
10. **ERIC THE UNREADY** (-) Legend

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.



READ.ME

Spielebücher

Besonders für Freunde von Sportspielen, Maxis-Fans und die oft übersehene Gemeinde der Windows-Spieler werden die hier vorgestellten Titel interessant sein.



Das Sportspiele-Buch

Sport ist eigentlich wirklich der Gesundheit förderlich – wenn man sich nicht durch übermäßiges Laufen die Gelenke schädigt, einen Ball ins Gesicht geschossen bekommt, beim Hochsprung die Matte verfehlt, sich beim Skifahren die Beine bricht, vom Barren fällt, oder – Schrecken aller Schrecken – der Tennisarm notamputiert werden muß. Daher greifen viele Menschen inzwischen – wenn sie ihre Sportlichkeit zeigen wollen – zum Joystick. Bei all den angebotenen Sportarten fällt die Auswahl schwer. Das »Sportspiele-Buch« will gerade solchen Menschen beistehen. Dabei haben sich die Autoren jedoch nicht auf den PC-Bereich beschränkt, sondern auch Amiga- und Videospiele begutachtet. Herausgekommen ist ein Band mit 30 Spielebesprechungen. Viele Leser werden es zu schätzen wissen, daß zu den in Deutschland wenig verbreiteten Mannschaftsportarten Baseball und American Football die Grundregeln erläutert werden.

Leider erfüllt das Werk nicht ganz seinen Zweck. Ein Überblick über den Markt wird nicht vermittelt – dazu ist die Liste der behandelten Spiele zu kurz. In den Kapiteln Boxen und Snooker haben sich die Autoren sogar nur mit je einem Softwaretitel begnügt. Auf eine vergleichende Punktewertung wurde bewußt verzichtet – was eine Kaufentscheidung für ein bestimmtes Programm sicher nicht erleichtert. Eine Vergleichsseite am Ende eines jeden Kapitels wäre daher sicherlich sinnvoll gewesen.

Tips und Tricks findet man zudem nur recht begrenzt zu den einzelnen Sportspielen und wird unter diesem Aspekt ebenfalls etwas enttäuscht sein. Vielleicht wäre es sinnvoller gewesen, einzelnen Spielen nicht zehn Seiten und mehr zu widmen, dafür dann jedoch eine grössere Vollständigkeit zu erreichen. Da vorwiegend PC-Spiele behandelt wurden, könnte man bei einer Neuauflage wahlweise auch auf anderen Systeme verzichten und so zumindest im PC-Bereich ein Referenzwerk erstellen.



Das Maxis-Buch

Die Simulationen des Softwarehauses Maxis haben schon mehrere Buchtitel angeregt. Nicht erstaunlich ist es daher, daß der Sybex-Verlag nun einen Band vorlegt, der gänzlich besagter Firma gewidmet ist. Im ersten Abschnitt kann man einen Blick hinter die Kulissen von Maxis werfen – für Interviews mit den beiden Maxis-Gründern sowie mit dem SimLife-Vater Ken Karakotsios ist das Autorengespann extra nach Kalifornien gereist. Die Maxis-Produkte werden im Hauptteil ausführlich vorgestellt und Tips und Tricks zum Spielverlauf gegeben. Am umfangreichsten fiel das Kapitel über SimCity und samt Zusatzprogrammen aus (rund 80 Seiten), am geizigsten wurde bei dem ausgesprochen komplexen A-Train mit dem Platz umgegangen: zwölf Seiten räumte man dieser Mischung aus Railroad Tycoon und SimCity ein. SimLife, SimEarth, SimAnt und RoboSport liegen vom zugestandenen Umfang her dazwischen.

Interessiert man sich hauptsächlich für den SimCity-Abschnitt, so rate ich stattdessen zum wesentlich ergiebigeren und 10 Mark preiswerteren »SimCity für Windows-Buch«, daß ohne große Abstriche auch für die DOS-Version zu empfehlen ist. Bei diesem im gleichen Verlag erschienenen Band (siehe PC PLAYER 6/93) hat man – anders als bei dem »Maxis-Buch« weit weniger den Eindruck einer einfach nur leicht aufgeblähten Anleitung.



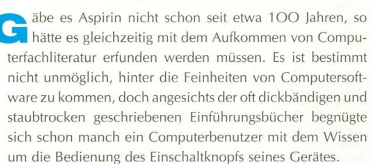
Spiel & Spaß mit Windows

Besitzer der Microsoft Entertainment-Packs 1-3 können frohlocken. Fehlte Ihnen bislang eine vernünftige deutsche Anleitung? Bitte sehr, hier ist sie. Tips und Tricks gewünscht? Gerne – wo nötig wird auch das geboten.

Selbst eine Wertung der 21 einzelnen Spiele wurde vorgenommen, damit man sich die Zeit nicht mit einer Schlafpille vertreibt. Sinnigerweise passt das Buch durch das Mini-Format in die Brusttasche eines Hemdes, so daß endlose Bürostunden nicht mehr völlig freudlos verstreichen müssen. Angenehm fällt auch der niedrige Preis auf. **(tw)**

NEUE SPIELEBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Das Sportspiele-Buch	Driem Tiem	Sybex	3-8155-6508-1	39,80 DM	Befriedigend
Das Maxis-Buch	Altenhövel	Sybex	3-8155-6510-3	39,80 DM	Befriedigend
Spiel & Spaß mit Windows	Woerrlein/ Hinnenberg	Markt & Technik	3-87791-355-5	9,90 DM	Sehr gut



Ein Pfarrer erklärt Software

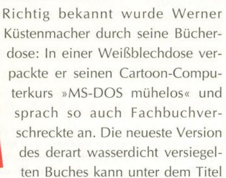
DOSENFUTTER

Humorvolle Bücher über das Betriebssystem MS-DOS und die Textverarbeitung Word erleichtern Ihnen den Einstieg.

Gäbe es Aspirin nicht schon seit etwa 100 Jahren, so hätte es gleichzeitig mit dem Aufkommen von Computerfachliteratur erfunden werden müssen. Es ist bestimmt nicht unmöglich, hinter die Feinheiten von Computersoftware zu kommen, doch angesichts der oft dickbändigen und staubtrocken geschriebenen Einführungsbücher begnügte sich schon manch ein Computerbenutzer mit dem Wissen um die Bedienung des Einschaltknopfs seines Gerätes.

Ganz respektlos hingegen behandelt Werner »Tiki« Küstenmacher die Materie. Der evangelische Pfarrer aus Bayern sorgt mit seinen Werken dafür, daß auch Einsteiger rasch die wichtigen Tricks und Kniffe der dargestellten Software beherrschen. Auch wenn es in seinen witzigen Illustrationen manchmal ganz heftig »kalauert« – das Ziel wird immer erreicht.

Die Geheimnisse von MS-DOS



Richtig bekannt wurde Werner Küstenmacher durch seine Bücherdose: In einer Weißblechdose verpackte er seinen Cartoon-Computerkurs »MS-DOS mühelos« und sprach so auch Fachbuchverschreckte an. Die neueste Version des derart wasserdicht versiegelten Buches kann unter dem Titel »MS-DOS 6 mühelos! – More Joy of 6« auch ohne die Umverpackung erworben werden.

Die Grundlagen des Betriebssystems werden auf 150 reichlich mit Zeichnungen ausgestatteten Seiten unterhaltsam und quasi nebenbei vermittelt. Hauptperson ist das Betriebssystem persönlich, das als Herr Dose zeigt, wie interessant MS-DOS eigentlich sein kann.

Im Folgeband wird aus dem biederen Dose der unerschrockene Kämpfer gegen die Konfusion »Batchman!«.

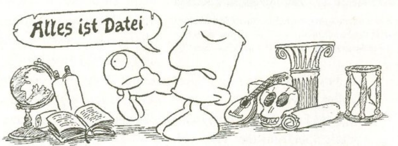
Legt Dose nämlich seine Fledermausmaske an, dann erschließt sich auch dem durchschnittlichen Computerbenutzer die Welt der Batchdateien. In kaum gekannter Offenheit werden auch pikante Themen wie »Config.sys« und »Autoexec.bat« angegangen. Nach der Lektüre dieser beiden Bände sollte eigentlich jeder in der Lage sein, MS-DOS über das bloße Aufrufen von Programmen hinaus zu beherrschen. Wenn Sie jedoch zur Minderheit der Menschen gehören, die schon alles über DOS wissen, so werden Sie zumindest Ihre Freude an der zeichnerischen und sprachlichen Darstellung des Stoffes haben.

Charmante Miss Word

Mit dem Signet »die charmanteste Textverarbeitung der Welt« ist »Tiki« Küstenmachers Buch »Miss Word« verziert. In der Tat sieht man Word mit ganz anderen Augen, wenn man mit diesem unterhaltsamen Lehrgang all die bislang verborgen gebliebenen Eigenschaften und Charakterzüge entdeckt hat. Heiter wird man vom ersten Rendezvous zu den Feinheiten der Textgestaltung mit Word geleitet.

Haben Sie etwa noch nie etwas vom käsig klingenden EDAM-Prinzip gehört ? »**E**rst anmalen, **DA**nn etwas damit **M**achen...« Als gelernter Theologe besitzt Werner Küstenmacher ferner die Autorität, sich über Words weltliche Dreifaltigkeit (Bereich, Absatz, Zeichen) auszulassen. Selbst der ewige Kampf mit dem Tabulator dürfte dank Miss Words Unterstützung ein Klacks für Sie sein. Damit man angesichts all der Cartoons nicht den Überblick verliert, ist – wie bei allen »Tiki«-Bänden – ein ausgesprochen brauchbares Stichwortverzeichnis vorhanden.

Die Beispiele beziehen sich zwar vorwiegend auf Word 5.0, doch werden stolze Besitzer neuerer Versionen ebenfalls von dem Buch profitieren. **(tw)**



Aus: MS-DOS 6 mühelos

»TIKIS GESAMMELTE WERKE«

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
MS-DOS 6 mühelos	Küstenmacher	Systhema	3-89390-449-2	24,90 DM	Dosgenial
Batchman	Küstenmacher	Systhema	3-89390-329-1	24,80 DM	Fledermausgut
Miss Word	Küstenmacher	Systhema	3-89390-326-7	24,80 DM	Betörend

TERMINATOR BEI IBM

Das Reizwort Multimedia zieht jetzt auch Filmregisseure an. IBM gründete zusammen mit der Filmproduktionsfirma »Lightstorm Entertainment« ein Multimedia-Studio namens »Digital Domain«. Der Geschäftsführer von beiden Firmen ist niemand geringer als James Cameron, Regisseur der Terminator-Filme. Ein weiteres prominentes Mitglied ist der Spezialeffekte-Guru Stan Winston. Digital Domain will nicht nur Computergrafik für Spezialeffekte einsetzen, sondern auch Unterhaltungssoftware für PCs mit CD-ROM entwickeln.

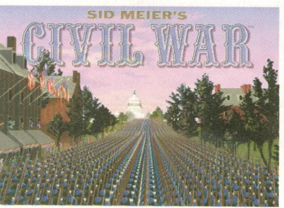
Eine ähnliche Symbiose bahnt sich bei Lucasfilm an. Deren Spezialeffekte-Abteilung »Industrial Light & Magic«, kurz ILM, wird in Zukunft enger mit Spieleproduzent LucasArts (X-Wing, Day of the Tentacle) zusammenarbeiten. Der Grund: Da immer mehr Kinoeffekte mit Computergrafik entstehen, soll das Know-How auch gleich zur Spieleprogrammierung eingesetzt werden. **(bs)**

DOPPELT JETZT AUCH SOLO

In letzter Minute erreichte uns das brandneue CD-ROM-Laufwerk CR-562-B von Panasonic. Bis auf den fehlenden Schriftzug »Creative« ist es identisch mit dem in dieser PC Player-Ausgabe getesteten (und bislang nur in Verbindung mit Sound-Blaster-16ASP erhältlichen) Matsushita-Laufwerk CR-563-B. (siehe Seite 46).
Daten- und Audiokabel sowie eine Universal-Treiber-software liegen bei. Allerdings benötigen Sie für den Betrieb des Panasonic-Laufwerks entweder eine Sound Blaster Pro, eine Sound Blaster 16 oder eine Sound Galaxy NX (Pro/16)-Karte. An deren AT-Bus/CD-ROM-Schnittstelle wird das CR-562-B angeschlossen; eine eigene Interface-Karte liegt NICHT bei.
Eine kleine Sensation ist der Preis: Computer Discount 2000 aus Mülheim-Kärlich verlangte bei Redaktionsschluß lediglich 438 Mark für diese außergewöhnliche Neuerscheinung. ***(ts)***

SOFTWARE-FIRMA ZU VERKAUFEN

Die beiden größten Flugsimulations-Firmen gehen in Zukunft gemeinsam Wege. In den USA wurde bekannt, daß Spectrum Holobyte die schwer angeschlagene Firma Microprose kaufen wird; offiziell wird das Geschäft allerdings als »Fusion« bezeichnet.



Under new management: Das neue Sid Meier-Spiel wird wahrscheinlich schon unter den Fittichen von Spectrum Holobyte erscheinen

Microprose hatte im letzten Jahr erhebliche Verluste, insbesondere durch einen Riesen-Flop im Spielautomaten-Geschäft, einstecken müssen. Unter anderem kann ein Ende Juni fälliger Kredit über mehrere Millionen Dollar nicht zurückgezahlt werden. Die Bank stundet Microprose diesen Kredit und läßt die Firma zur Zeit weiterarbeiten. Spectrum Holobyte hat schon eine Million Dollar in Microprose investiert und wird laut eigener Aussage bis Ende Juli weitere neun Millionen einbringen. Dafür erhält Spectrum die Möglichkeit, 60 Prozent aller Microprose-Aktien zu einem besonders niedrigen Kurs zu kaufen. In diesem Paket sind unter anderem die privaten Anteile von Microprose-Gründer und Geschäftsführer »Wild Bill« Stealey enthalten. Stealey wird nicht nur sämtliche Anteile verlieren, sondern nach dazu bis Jahresende durch einen von Spectrum bestimmten Geschäftsführer ersetzt.

Bei Redaktionsschluß war der Deal noch nicht komplett unter Dach und Fach; erst am 30. Juni sollten die entsprechenden Veträge unterschrieben werden. Die Geschäftsführung von Spectrum Holobyte war sich aber schon sehr sicher, ab Sommer die Kontrolle über Microprose zu haben.

Die Gerüchteküche brodelt inzwischen weiter: Die arg lädierten Firma Sierra will sich in Teilbereichen mit Telefon-Gigant AT&T zusammentun. Das »Sierra Network«, ein Mailbox-System mit Online-Spielen, soll Sierra tief in die roten Zahlen geritten haben; laut eigenen Angaben hat das Unternehmen fast 8 Millionen Dollar im Geschäftsjahr 1992 verloren. Noch dazu betreibt Sierra eine eigene Disketten-Duplikation; durch Fehlkalkulationen sitzt dieser Bereich der Firma auf Millionen von inzwischen unverkäuflichen 5,25-Zoll-Disketten fest (Sierra liefert seine Produkte praktisch nur noch auf 3,5-Zoll-Disketten aus). Angeblich steht auch die Rollenspiel-Firma SSI, die im letzten Jahr erhebliche Verluste durch Verzögerungen in der Entwicklung erlitt, zum Verkauf. Branchengerüchten zufolge ist Spectrum Holobyte auch an SSI interessiert. Erst vor wenigen Monaten wurde die Firma Origin Systems von Electronic Arts geschluckt. **(bs)**

SPIELE-UPDATES PER MODEM

Die Firma Profisoft betreibt ab sofort eine Mailbox, in der sich Interessierte umsonst Updates und Demo-Versionen zu aktuellen Spielen downloaden können. Außerdem gibt es in der Mailbox Branchengerüchte und die aktuellen Top-20 zu finden. Auch Besitzer von Sound Blaster-Karten (die Originale von Creative Labs) erhalten über die Box die neuesten Treiber und Updates. Die Profisoft-Mailbox ist jeden Werktag ab 18.00 Uhr erreichbar – bitte nicht vor sechs Uhr abends anru-

WETTBEWERBS-UPDATE

Bei unserer Legacy-Aktion in Ausgabe 7/93 schlug das Schicksal grausam zu. Die 9. Frage »Wer bin ich?« ist schwer zu beantworten, weil das dazugehörige Bild in den Tiefen eines DTP-Rechners entschwand. Hier sollte eigentlich Rex Nebular abgebildet sein. Macht aber nichts; beim Lösungssatz werten wir natürlich alle Buchstaben, die an 9. Stelle erscheinen, als gültig werten.
Abgeschlossen und aufgelöst ist unsere Aprilscherz-Aktion. Folgende Meldungen waren erfunden: »Labernder Laser«, »Die Disk ist rund« und »Schlaf ein, mein Monitor«. Die drei anderen Beiträge (sogar der verrückte »Highscore im Supermarkt«) sind wahr! Einsendungen gab es reichlich, doch nur folgende Leser entlarvten alle drei Aprilscherze: Michael Bernd (Kirkel 2), A. Bratke (Weimar), Holger Bittlinger (Kirrweiler) und Stefan Hartmann (Ilvesheim). Je ein Competition Pro-Joystick ist ihnen als Lohn für ihre detektivische Arbeit sicher.
Weniger garstig war die Frage »Wer ist Deutscher Eishockey-Meister?« bei unserer Aktion in Zusammenarbeit mit Software 2000. Auf nahezu jeder Antwortkarte stand die richtige Antwort »Düsseldorfer EG«. Folgenden glücklichen Gewinnern wurde ein Eishockey Manager-Programm inklusive Original-Autogramm von Erich Kühnhackl zugeschickt:
Robin Matthias (Berlin 19), Alexandra Mrosek (Wadgassen), Heiko Springer (Franfkurt/O), Nico Lohmeier (Minden), Hans Henning (Berlin), Marcus Hiersemann (Bonn 3), Sascha Rinne (Porta Wetsfalica), Bastian Grimm (Bamberg), Christian Conradi (Hattersheim) und Christopher Münst (München 40).
Unser Dank an alle Leser beim Mitmachen. Wer preislos ausging, sei mit der Aussicht auf einen großen Wettbewerb in der nächsten PC Player vertröstet. ***(hl)***



VGA-Karten

TEMPO-RAUSCH MIT LOCAL BUS

Da kann Ihr PC noch so leistungsfähig sein: Mit einer Billig-VGA-Karte verschenken Sie Geschwindigkeit und machen Spiele langsamer. Wir sagen Ihnen, wie Sie das Schnellste aus Ihrer Grafik holen.

Ein 486er muß ins Haus, aber das Geld ist knapp. Also wird einfach ein Modell von der Stange mit preiswerter Ausstattung gekauft. Doch wer am falschen Ende spart, schaltet seinen PC in den dritten Gang herunter. Der Flaschenhals VGA-Karte kann aus dem flottesten Hi-Tech-Computer eine normale Schnecke machen.

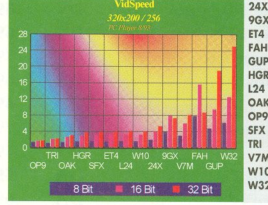
Doch um die allgemeine Binsenweisheit, daß es langsame und schnelle VGA-Karten gibt, ranken sich viele Gerüchte. Testberichte in Fachzeitschriften, die immer häufiger auf die Windows-Leistung bezogen sind, erzählen nur die halbe Geschichte. PC Player wollte es endlich wissen: Wieviel bringt der VGA-Karten-Tausch wirklich? Welche Spiele werden schneller? Was bringt der neue Local Bus?

Der Bus zur Grafik

ISA, Eisa, Local Bus: Technische Begriffe, die in Anzeigen immer wieder herhalten müssen, wenn es um VGA-Karten geht. »Die schnellste ISA-Karte«; »Dank EISA neuer Geschwindigkeits-Rekord«; »Local-Bus, der Vierfach-Turbo«.

Praktisch jeder PC, den Sie kaufen, hat mehrere ISA-Bus-Stecker. Das sind die Slots, in die Sie Soundkarten, Grafikkarten und andere Erweiterungen einstecken können. Einzige Ausnahme sind manche Modelle von IBM, die nur mit exotischen Microchannel-Karten (auch manchmal Mikrokanal genannt) arbeiten. Um diese seltsamen Typen wollen wir uns nicht weiter kümmern.

Der ISA-Bus wurde Anfang der Achtziger Jahre mit den ersten ATs entwickelt. Es ist ein 16-Bit-Bus mit festgelegter Taktgeschwindigkeit von 8 MHz. Die machte damals auch Sinn, denn die ersten ATs waren 8 oder maximal 12 MHz schnell. Heute leben wir jedoch im Zeitalter der 50 MHz schnellen 486er, die durch den ISA-Bus ausgebremst werden. Diesen Engpaß versuchte man zuerst mit dem EISA-Bus zu lösen.



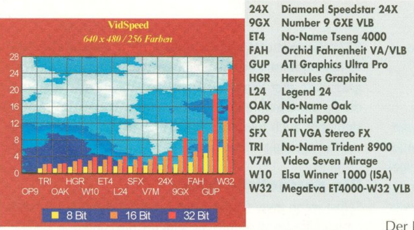
24X	Diamond Speedstar 24X
9GX	Number 9 GXE VLB
ET4	No-Name Tseng 4000
FAH	Orchid Fahrenheit VA/VLB
GUP	ATI Graphics Ultra Pro
HGR	Hercules Graphite
L24	Legend 24
OAK	No-Name Oak
OP9	Orchid P9000
SFX	ATI VGA Stereo FX
TRI	No-Name Trident 8900
V7M	Video Seven Mirage
W10	Elsa Winner 1000 (ISA)
W32	MegaEva ET4000-W32 VLB

Der Datendurchsatz bei normaler VGA-Grafik (320 mal 200 in 256 Farben), getestet mit dem Programm »Vidspeed«. Erläuterungen zu den einzelnen Karten und der Bedeutung der Meßwerte finden Sie im Text

DIE 50-MHZ-BOMBE

Obwohl der Vesa-Local-Bus nur bis zu maximal 40 MHz definiert ist, gibt es doch diverse Hersteller, die diesen Bus bis auf 50 MHz nach oben drücken. Dazu brauchen Sie aber eine genau abgestimmte Kombination von VGA-Karte und PC-Motherboard. Wenn Sie irgendeine Local-Bus-Karte in einen 50 MHz-PC stecken, kann das im besten Fall zu gelegentlichen Aussetzern und im schlimmsten Fall zu einer gebratenen Grafikkarte führen.

Ein solches System von Karte und Motherboard gibt es beispielsweise von der Firma Orchid. Deren »486 VLB Superboard« und »Fahrenheit VA/VLB«-Karte sind optimal aufeinander abgestimmt und erreichen bei Benchmarks Traumwerte. Wenn Sie sowieso das Motherboard auswechseln wollen, um endlich Local-Bus-Fähigkeiten zu bekommen, sollten Sie unter anderem das Orchid-System in die engere Wahl nehmen.



Der Datendurchsatz bei Super-VGA-Grafik (640 mal 480 in 256 Farben), getestet mit dem Programm »Vidspeed«. Erläuterungen zu den einzelnen Karten und der Bedeutung der Meßwerte finden Sie im Text

EISA ist schneller als ISA, aber auch sehr aufwendig. Rechner mit EISA-Bus kosten deswegen einige Hunderter mehr als normale Modelle; außerdem ist das VGA-Karten-Angebot im EISA-Format noch relativ klein.

Weitaus schneller und dabei sogar noch preiswert ist der Local Bus. Das Wort »Local« bedeutet, daß die VGA-Karte quasi ohne Umwege direkt am Prozessor hängt. Der Local Bus wird immer mit der Geschwindigkeit des Prozessors getaktet; läuft also ein 33MHz-486 in Ihrem Rechner, wird auch die Grafikkarte mit 33 MHz angesprochen. Das ist in der Theorie viermal schneller als beim ISA-Bus.

Der Local Bus ist allerdings immer noch nicht vollständig ausgereift. So gibt es mehrere verschiedene Local Bus-Varianten. Am bekanntesten ist der VESA-Local Bus, kurz VLB genannt. An diesen Standard halten sich inzwischen die meisten Hersteller von Motherboards und VGA-Karten. Aber auch hier scheint es noch tolerante Auslegungen zu geben; so hatten wir bei unseren Tests in manchen Kombinationen Kompatibilitäts-Probleme. In den meisten Fällen funktioniert aber eine VLB-Grafikkarte in einem VLB-Motherboard recht problemlos. Allerdings sollten Sie bei einem Rechner mit 50 MHz Taktfrequenz aufpassen; lesen Sie dazu unseren Kasten »Die 50-MHz-Bombe«. Ein neuer Local-Bus-Standard von Intel für Computer mit dem Pentium-Chip (für die VLB wieder zu langsam wäre) ist auch in der Mache.

FINGER WEG VOM BUSTAKT

Immer wieder kann man von vermeintlichen Experten hören, daß sich eine VGA-Karte beschleunigen ließe, indem man den Bustakt von den üblichen ca. 8 MHz beispielsweise auf 12 MHz hochsetzt. Das geht theoretisch in den meisten Setup-Programmen der Rechner. Hören Sie nicht auf diesen gutgemeinten Ratschlag. Abgesehen davon, daß viele Soundkarten nicht mit dieser Takterhöhung klarkommen, kann bei manchen Rechnermodellen durch die Umstellung auch der Floppy-Controller beschädigt werden. Dieser wird heißer, als bei 8 MHz, und nimmt schleichend Schaden. Nach einigen Wochen erhalten Sie auf einmal Lesefehler oder können Ihre Diskettenlaufwerke gar nicht mehr ansprechen. Wenn Sie Pech haben, erwischt es auch noch einen der DMA-Controller; dann dürfen Sie Ihr gesamtes Motherboard austauschen.

In fast jedem PC-Setup-Programm gibt es eine Option namens »Auto Configuration«. Wenn Sie kein absoluter PC-Experte sind, sollte diese immer eingeschaltet sein. Dann werden Bustakt und RAM-Takt auf sichere aber immer noch schnelle Werte gestellt. Für 10 Prozent Geschwindigkeitsgewinn sollten Sie nicht Ihre Hardware riskieren.

Zweimal RAM bitte...

VGA-Karten-Hersteller stürzen ihre Kunden gerne mit folgenden zwei Aussagen in Verwirrung: »Mit besonders schnellem VRAM« oder »Mit preiswertem DRAM«. Die beiden unterschiedlichen RAMs lassen sich tatsächlich so unterscheiden: VRAM ist theoretisch schneller, DRAM wirklich billiger.

DRAMs sind eigentlich ganz normale Computer-RAMs. Das D steht für Dynamic und bedeutet, daß diese RAMs ständig »aufgefrischt« werden müssen. Sie können sich das wie einen Eimer mit einem kleinen Loch vorstellen. Der Eimer kann leer oder voll sein. Wenn Sie aber den Zustand »voller Eimer« speichern wollen, müssen Sie immer wieder mal ein wenig Wasser nachgießen. Ähnlich ist es bei DRAMs. Der Haken: Während des Auffrischens ist das RAM für den Computer kurz tabu, es gibt also immer wieder Wartzeiten im Bereich von tausendstel Sekunden (die sich aber im Laufe der Zeit addieren). DRAMs haben noch einen zweiten Nachteil. An den Inhalt dieses RAM wollen ja zwei Chips gleichzeitig ran: Der Computer möchte Daten hinein schreiben, der Videochip will sich diese Daten ansehen, damit er das Bild auf dem Monitor anzeigen kann. Ein DRAM kann aber nicht beides gleichzeitig. Sobald also der Videochip nachsehen will, wie die nächsten Bildpunkte aussehen, muß der Prozessor warten.

Bei VRAM (V für Video) ist das theoretisch anders. VRAM kann gleichzeitig von einem Videochip ausgelesen und von einem Prozessor beschrieben werden. Durch VRAM entfallen theoretisch also die Wartezeiten für den Prozessor. Ein anderer Vorteil von VRAM ist eine sehr hohe Lesegeschwindigkeit. Diese ist bei besonders hohen Grafikauflösungen im Profi-Bereich notwendig. DRAM-Chips können hohe Auflösungen nur mit sehr niedrigen Bildfrequenzen (und damit viel Geflacker) darstellen.

In der Praxis ist der Unterschied zwischen VRAM und DRAM aber weitaus geringer, als uns die Hersteller glauben lassen wollen. Gerade bei einer ISA-Bus-Karte muß der Prozessor sowieso sehr lange warten, bis er mal ans DRAM darf. Wenn der Videochip schlecht konstruiert ist, addieren sich diese Wartezeiten. Gute Chips, wie etwa die von Tseng, haben allerdings einen internen Cache. Sie können sich merken, wenn der Prozessor was ins DRAM schreiben wollte und lassen ihn nicht warten, sondern sagen ihm »Ist schon OK, ich kümmer mich drum, wenn ich mit dem Rest hier fertig bin«. Eine vernünftige konstruierte DRAM-Karte ist darum in den üblichen VGA-Auflösungen nicht langsamer als eine VRAM-Karte. Wenn der Chip auf einer VRAM-Karte schlecht ist (zum Beispiel die alten S3-Chips) wird sie sogar von DRAM-Karten überholt. In unseren Tests wurden sogar neuere S3-VRAM-Karten von billigeren DRAM-Brüdern links liegen gelassen.

Fazit: Bei einer Spielekarte ist es egal, ob Sie DRAM oder VRAM haben. Noch ein Mythos: Karten mit 512 KByte RAM sind **nicht** langsamer als baugleiche Karten mit 1 MByte

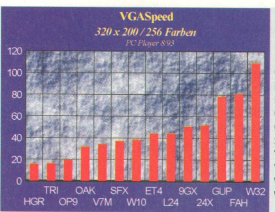
RAM. Geschwindigkeitsunterschiede gibt es höchstens in den Super-VGA-Auflösungen (800 mal 600).

Welcher Chip darf es denn sein...

Auch wenn es über hundert verschiedene VGA-Karten-Modelle gibt, basieren die meisten doch auf Chips von immer gleichen Herstellern. Einige Chip-Hersteller bauen ihre eigenen Karten (ATI), andere verkaufen nur die Chips an andere Hersteller (S3). Der Videochip ist das Kernstück jeder VGA-Karte und damit entscheidend für die Geschwindigkeit.

In vielen preiswerten PCs, beispielsweise von Lieferanten wie Escom und Vobis, steckt aus Kostengründen die billigste VGA-Karte, die man finden kann. Die Kunden kaufen den PC schließlich nach Geldbeutel. Diese Karten sind oft mit einem älteren Trident-Chip ausgestattet. Die Trident-Serie mit den Chips T8800, T8900 und T9000 gehört zu den größten Schleichern im VGA-Gewerbe. Gegenstück sind die Chips von Tseng. Deren erster Chip names ET3000 ist zwar nur Mittelmaß, wird aber gar nicht mehr hergestellt. Die neueren Chips, ET4000-W32 sowie der WD90C31 von Western Digital sind aber echte Geschwindigkeitsbomben. Woran liegt's?

Wenn der Computer Daten in eine VGA-Karte schreibt, dann geht er nicht direkt an das RAM heran, sondern muß die Daten immer am Videochip vorbeimogeln. Der Videochip bestimmt, wann in das RAM geschrieben werden darf. Und



24X	Diamond Speedstar 24X
9GX	Number 9 GXE VLB
ET4	No-Name Tseng 4000
FAH	Orchid Fahrenheit VA/VLB
GUP	ATI Graphics Ultra Pro
HGR	Hercules Graphite
L24	Legend 24
OAK	No-Name Oak
OP9	Orchid P9000
SFX	ATI VGA Stereo FX
TRI	No-Name Trident 8900
V7M	Video Seven Mirage
W10	Elsa Winner 1000 (ISA)
W32	MegaEva ET4000-W32 VLB

Die Meßergebnisse des Programms »VGASpeed«, das mißt, wieviele Bilder pro Sekunde maximal in der Spiele-Auflösung 320 mal 200 in 256 Farben dargestellt werden können. Nähere Erläuterungen im Text

da sind aufgrund von technischen Tricks die neueren Karten um einiges schneller als die alten. Ältere VGA-Karten lassen den Prozessor lange warten, bis endlich auf den Video-Bereich zugegriffen werden darf. Manche Videochips können es beispielsweise gar nicht vertragen, wenn ein 32-Bit-Wert ins Video-RAM geschrieben werden soll. Sie splitten eigenmächtig diesen Wert in zwei 16-Bit-Teile auf, die separat geschrieben werden. Der Prozessor muß hilflos zusehen, wie der Videochip gemütlich die Zeit verbrät. Bei Spielen aus den späten Achtzigern ist das kein Problem, aber immer mehr Programme, die nur noch auf 386ern laufen und 32-Bit-Werte verwenden, werden durch dieses Verfahren erfolgreich ausgebremst.

Außerdem gibt es auch moderne Chips (z.B. Weitek & S3 911), die voll auf Windows zugeschnitten sind und bei Spiele-Tests erbärmliche Ergebnisse zeigen. Hier haben die Designer über aller Windows-Euphorie schlichtweg vergessen, die Spiele-Optimierungen einzubauen. Inzwischen bessert sich aber auch hier die Lage, S3-Chips der zweiten Generation beseitigen diese Hürde.

Die persönliche Note

Selbst wenn zwei Grafikkarten unterschiedlicher Hersteller das gleiche RAM, identische Video-Chips und den gleichen Bus benutzen, können die Meßergebnisse in Benchmarks doch um bis zu 25 Prozent voneinander abweichen. Das liegt daran, daß jeder Hersteller eigene Vorstellungen hat, wie denn nun der Chip und der Prozessor miteinander kommunizieren. Bestes Beispiel ist der ET4000-Chip von Tseng. Ganz billige Karten mit diesem Chip sind wesentlich langsamer als die (nicht mehr erhältliche) VGA Speedstar von Diamond, die unter Kennern als die optimale ET4000-Karte überhaupt gilt.

Daraus folgt: Wenn Sie sich eine neue Grafikkarte kaufen wollen, müssen Sie selbst Vergleiche anstellen. Die Benchmark-Programme auf der Diskette zu dieser Ausgabe helfen Ihnen dabei. Vielleicht finden Sie einen guten Händler am Ort, der Sie mehrere Karten zuhause oder im Geschäft ausprobieren läßt. Denn von außen können Sie keiner Karte ansehen, wie schnell sie ist. Wir können Ihnen aber zumindest eine grobe Übersicht geben, denn das PC-Player-Hardware-Labor hat eine repräsentative Auswahl von VGA-Karten getestet.

Tempo-Tests aus dem Hardware-Labor

Insgesamt 16 Karten in möglichst unterschiedlichen Bauformen fanden den Weg in unseren Test-PC. Dabei handelte es sich um einen 486 DX2 mit 50 MHz (durch Taktverdopplung). Der Local Bus wurde also mit 25 MHz getaktet, das ist rund dreimal schneller als der normale ISA-Bus. Wir haben uns bei unseren Tests auf Spiele-spezifische Verfahren beschränkt. Insbesondere die Leistung unter Windows haben wir uns in vielen Fällen zwar angesehen, aber nicht im Detail verglichen. Wenn Sie eine spezielle Windows-Karte suchen, sollten Sie einen entsprechenden Test in einem Windows-Fachmagazin (beispielsweise in unserer Schwesterzeitschrift WinDOS) lesen. Denn wie an den Testergebnissen zu sehen ist, haben viele auf Windows optimierte Karten Defizite, wenn es um schnelle Spielegrafik geht.

Bei Spielen kommt es hauptsächlich darauf an, ein berechnetes Bild so schnell wie möglich in die VGA-Karte zu »schaufeln«. Wir haben drei verschiedene Testprogramme verwendet, die diesen Datendurchsatz auf unterschiedliche Art und Weise messen. **3DBench** berechnet eine 3D-Animation und gibt deswegen eine klare Aussage für Flugsimulationen und andere 3D-Spiele. **VGASpeed** testet den normalen VGA-Grafikmodus in der Form, wie er in den meisten Action-Spielen programmiert wird (für Techniker: im Page-Flipping-Modus, der nur durch direkte Register-Pro-

WIEVIEL SCHNELLER WERDEN SPIELE?
Testwerte wie hier sind tolle Werbeaussagen für die Marketing-Abteilung; wie schnell die Karte im wirklichen Leben ist, sagen sie aber nur selten. Bei der Auswahl unserer Tests haben wir Wert darauf gelegt, möglichst Spiele-nah programmierte Benchmarks zu verwenden. Das Programm 3DBench ist für Simulations-Freaks der beste Anhaltspunkt, um zu sehen, wieviel schneller Programme wie »Falcon« oder »X-Wing« werden. Sie sehen, daß es keine dramatischen Unterschiede zwischen den ISA-Karten gibt. Beim Umstieg von einer langsamen auf eine schnelle Karte können Sie zwischen 30 und 50 Prozent mehr an Leistung herauskitzeln. Sobald Sie aber auf Local-Bus-Karten umsteigen, können manche Programme fast doppelt so schnell ablaufen.
Wieviel schneller die Simulationen wirklich werden, hängt entscheidend vom Programm ab. Komplexe Grafikmonster wie »Strike Commander« werden kaum schneller. Hier wird viel Rechnerzeit für die 3D-Berechnungen verbraten; da kann auch ein Local Bus nicht mehr helfen. Je schneller ein Programm von Haus aus ist, desto mehr wird es von einem Local Bus beschleunigt. So kann man Spiele wie »Wing Commander« auf einem Local-Bus-System nur spielen, wenn es eine Funktion zum langsamer-schalten gibt (die aber erst in »Wing Commander II« eingebaut wurde).
Bei Actionspielen, insbesondere bei Spielen die scrollen, ist der VGASpeed-Wert von höherer Bedeutung. Hier wird simuliert, wie schnell ein Spiel maximal scrollen kann. Liegt dieser Wert unterhalb von 30, werden Spiele wie »Robocod« oder »Zool« deutlich ruckeliger. Allerdings gibt es hier eine Obergrenze: Wenn erst einmal der Wert von etwa 40 bis 45 überschritten ist, werden Actionspiele kaum noch schneller. Der Grund: Da der Monitor 70 Bilder die Sekunde darstellt und nicht mitten im Bild umgeschaltet werden soll (sonst würde es arg flackern), kann man beim Scrolling etwa 35 Bilder die Sekunde oder dann eben 70 darstellen. Diesen zweiten Wert schafft praktisch kein Action-Spiel, denn die Bildberechnungen schlucken ja auch noch etwas Zeit. Deswegen brauchen Sie einen VGASpeed-Wert von mindestens 40-45, damit das Actionspiel überhaupt die 35 Bilder schaffen kann; die nächste kleinere Stufe wären rund 24 Bilder pro Sekunde.

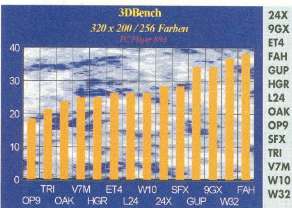
grammierung erreicht wird). **Vidspeed** testet hingegen den puren Datendurchsatz, indem es ohne Tricks möglichst viele Pixel in den Bildschirmspeicher malt. Alle drei Programme sind auch auf der Diskette enthalten, die Sie zu dieser Ausgabe bestellen können (siehe Seite 58).

Die größten Geschwindigkeitsunterschiede (fast 800 Prozent) konnten wir bei VGASpeed feststellen. Die langsamste Karte (Hercules Graphite) ist so lahm, weil sie VGA nur emuliert (mehr dazu später), die schnellste Karte (MegaEva) ist für ihren enormen Datendurchsatz bekannt. Bei 3DBench unterscheiden sich die Werte weitaus weniger. Die trödeligste Karte in diesem Test (Orchid P9000) ist immerhin noch halb so schnell wie die flotteste (MegaEva). Das liegt daran, daß dieser Test ja nicht nur die Karte, sondern das ganze System mißt. Die 3D-Grafik wird vom Prozessor berechnet, und diese Zeit fließt auch in den Testwert ein. Wenn Sie die beiden Karten auf einem 386SX mit 16 MHz ausprobieren würden, wäre der Geschwindigkeitsunterschied kaum meßbar. Dann dauern die 3D-Berechnungen von 3DBench so lange, daß Wartezeiten bei der VGA-Karte kaum auffallen.

Unser erster Testkandidat ist die **ATI VGA-Stereo FX**, eine bemerkenswerte Karte, die nicht nur VGA unterstützt, sondern auch gleichzeitig eine Soundblaster-kompatible Sound-Karte sowie einen speziellen Mausport enthält. Die ISA-Karte schlägt sich in unseren Tests ganz wacker und liegt noch im Mittelfeld dieser Klasse. Ein technischer Gag macht sie besonders interessant: Sie läßt sich über ein Scart-Kabel an einen Fernseher anschließen. So können Sie Spiele wie Wing Commander im Großbild-Modus genießen. Leider ist es nicht möglich, einen Videorecorder mit der Karte zu verbinden. Wenn Sie mehr zum Soundteil erfahren wollen; dieser ist baugleich mit der ATI Stereo FX, die wir in Ausgabe 2/93 getestet haben.

Im Local-Bus-Markt bietet ATI die **Graphics Ultra Pro VLB** an, eine auf Windows abgerichtete Karte mit dem ATI-eigenen Mach32-Chip und 2 MByte VRAM. Das teure Stück bewegt sich im Spiele-Benchmark in den oberen Regionen, ohne jedoch Spitzenklasse zu erreichen – ein weiterer Beweis dafür, daß VRAM nicht der Weisheit letzter Schluß ist. Für Windows-Fans ist die Karte aber in jedem Fall eine genauere Begutachtung wert.

Die **Hercules Graphite** ist eine hochoptimierte Windows-Karte (ISA-Bus), die keinen VGA-Chip, sondern einen eigenen Prozessor vom Typ AGX-014 enthält, der VGA emuliert. Das klappt so gut, daß wir praktisch keine Kompatibilitäts-Probleme feststellen konnten (einige wenige Super VGA-Demos liefen nicht; Spiele, die VESA benutzen, funktionieren hingegen einwandfrei). Unter Windows ist die Graphite eine echte Rakete. Dann wird nicht mehr VGA emuliert und der AGX-Prozessor kann die Muskeln spielen lassen. Für DOS-Spiele bleibt sie aber nur dritte Wahl, denn sie lieferte einige der schlechtesten Testergebnisse. Eine Local-Bus-Variante mit verbesserten Chips soll demnächst erscheinen.



24X	**Diamond Speedstar 24X**
9GX	**Number 9 GXE VLB**
ET4	**No-Name Tseng 4000**
FAH	**Orchid Fahrenheit VA/VLB**
GUP	**ATI Graphics Ultra Pro**
HGR	**Hercules Graphite**
L24	**Legend 24**
OAK	**No-Name Oak**
OP9	**Orchid P9000**
SFX	**ATI VGA Stereo FX**
TRI	**No-Name Trident 8900**
V7M	**Video Seven Mirage**
W10	**Elsa Winner 1000 (ISA)**
W32	**MegaEva ET4000-W32 VLB**

Die Meßergebnisse des Programms »3DBench«, das ein Spiel mit 3D-Grafik simuliert. Nähere Erläuterungen im Text

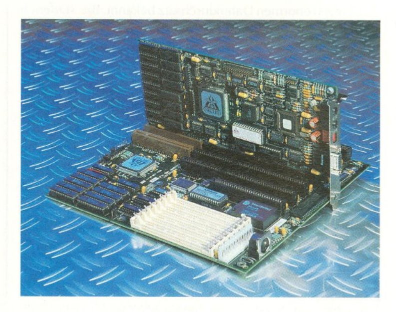
Die **Diamond Speedstar 24X** gehört immer noch zu unseren Lieblingen. Die ISA-Karte ist Spitzenreiter unter DOS und ordentlich schnell unter Windows. Leider hat Diamond die Produktion der Karte eingestellt; letzte Restposten sind echte Schnäppchen. Nahezu baugleich ist übrigens die »Windows Accelator Card« von Paradise, die uns allerdings nicht zum Test zur Verfügung stand.

Sehr preiswerte Karten benutzen den neuen Cirrus-Logic-Videochip. Zum Test lag uns eine **Legend 24** in der ISA-Variante vor. Die Testergebnisse kamen nahezu an die Speedstar 24X heran. Deren Nachfolge-Modell »Diamond Speedstar Pro« soll auch diesen Chip benutzen, ebenso gibt es Karten von der Firma Genoa mit Cirrus Logic-Bausteinen. Die **Genoa 8500 VL** ist eine Local-Bus-Version. Leider hatten wir mit dieser Karte extreme technische Probleme und mußten sie aus der Wertung nehmen. In den Benchmarks kam sie nahezu an unsere Local-Bus-Spitzenreiter heran.

Ein blamable Vorstellung gab die **Orchid P9000** ab. Die teure Local-Bus-Karte ist unter Windows ein echter Flitzer, doch bei Spielen dankt der Benutzer ab. Der Grund: Ein spezieller Windows Chip (eben der P9000) hängt am Local Bus, um die normalen Spiele-Auflösungen kümmert sich aber ein äußerst windiger VGA-Chip, der nur über den ISA-Bus angesteuert wird. Zudem war die Karte zu unseren VESA-Testprogrammen schlichtweg inkompatibel. Unser Rat: Wenn es um Spiele geht, Finger weg vom P9000-Chip!

Der bekannteste Windows-Beschleuniger ist der S3-Chip, der in sehr vielen Karten verwendet wird. Die erste S3-Generation, der S3 911, war unter DOS allerdings so schlafmützig wie eine miserable Trident-Karte. Inzwischen hat S3 diese Probleme im Griff. Die drei neuesten Chips (928, 805, 801) liefern passable bis sehr gute Ergebnisse unter DOS. Für jeden dieser Chips haben wir repräsentativ ein Modell herausgegriffen. Die **V7 Mirage** ist eine ISA-Bus-Karte mit dem DRAM-Chip S3-801. Die Testergebnisse konnten sich mehr als sehen lassen; die Karte ist nahezu so schnell wie unser Spitzenreiter Speedstar 24X. Derselbe Chip in der Local-Bus-Version ist der S3-805. Bei unserem Testmodell, einer **Orchid Fahrenheit VA/VLB** gab es hervorragende Ergebnisse zu vermelden; im 3DBench-Test war diese Karte sogar einen Hauch schneller als die gesamte Konkurrenz. Bei genauerem Testen stellten wir aber einen Leistungsabfall im 32-Bit-Modus und bei Super VGA-Grafiken fest. Trotzdem scheinen Karten mit S3-801/805-Chips ein hervorragender Kompromiß zwischen DOS und Windows zu sein. Die Fahrenheit besitzt übrigens einen Soundteil, der aber zu keinem Soundstandard kompatibel ist und bei Spielen nichts nützt.

Schwächer sah es mit den beiden Testkandidaten **Number 9 GXE Local Bus** und **Elsa Winner 1000** mit der VRAM-Variante S3-928 aus. Diese Karten sind teurer und bieten das angeblich schnellere VRAM. Trotzdem liegen sie in allen



Benchmarks etwas schlechter als die preiswerteren Kollegen. Das mag daran liegen, daß die 928-Serie für DTP-Auflösungen wie 1024 mal 768 in 16 Millionen Farben geeignet ist (für die man VRAM benötigt). Noch dazu hatten wir bei manchen Tests leichte Probleme mit Aussetzern im Bild; angeblich liegt dies an leichten Macken in den 928-Chips, die zur Zeit behoben werden. Unter Windows mögen diese Karten ihre Berechtigung haben; in dieser Form (und zu die-

sem Preis) machen Sie für Spiele-Fans aber keinen Sinn. Unser Favorit ist eine billige No-Name-Karte mit dem Tseng ET4000-W32-Chip. Die **MegaEva W32 VLB** zischte nur so durch unsere Tests, erreichte teilweise Traumwerte und wurde nur in zwei Disziplinen von einer anderen Local-Bus-Karte überholt. Auch unter Windows leistet die Karte einiges, denn dieser neue Tseng-Chip enthält Windows-Beschleuniger-Funktionen, die Spiele nicht bremsen. Dabei kostet das gute Stück nicht mal 400 Mark. Dafür müssen Sie sich mit einem windigen englischen Handbuch und mangelndem Support zufrieden geben.

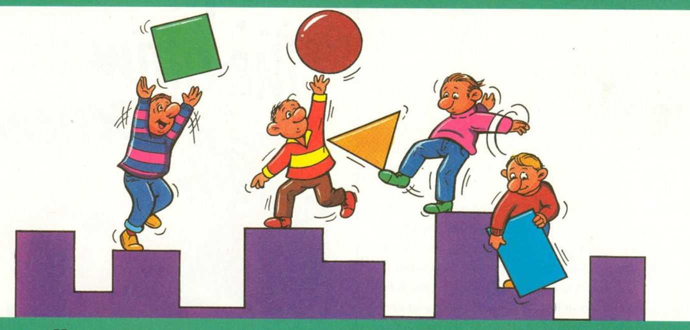
Als Referenz zu diesen neuen Karten haben wir mehrere No-Name-Karten mit Chips von **Trident**, **Oak** und **Tseng** getestet. Diese Karten sind typisch für Billig-PCs, die Sie beispielsweise bei Escom oder Vobis erhalten. Sie kosten nur rund fünfzig bis hundert Mark, gehen dafür aber ganz schön in die Knie. Selbst die an sich schnelle Tseng-Karte ist in der No-Name-Variante viel lahmer als in einer Marken-Version (beispielsweise die alte Diamond Speedstar). Leider werden kaum noch Karten mit Tseng ET4000-Chipsatz mehr angeboten, aber demnächst sollte eine Ladung sehr preiswerter Karten mit dem Nachfolger, ET4000-W32 in ISA-Bus-Version erscheinen.

Konkrete Kauftips

Wenn Sie noch keinen Local-Bus-Rechner haben, und auch nicht das Wagnis eingehen wollen, das Motherboard auszutauschen oder einen neuen Computer anzuschaffen, dann sollten Sie nach VGA-Karten mit den Chips von Western Digital (WD90C31), Tseng (ET4000-W32) oder Cirrus Logic Ausschau halten. Unser Favorit ist immer noch die »Diamond Speedstar 24X«, dicht gefolgt von der der Legend Karte mit Cirrus Logic-Chipsatz. Wenn Sie schon eine halbwegs gute VGA-Karte besitzen, werden Sie allerdings keine großartigen Verbesserungen bemerken. Wie Sie am 3DBench-Wert sehen, können Sie ein lahmes System etwa um 30 Prozent beschleunigen; ob dieser Tempo-Zuwachs rund 300 bis 400 Mark wert ist, müssen Sie selbst entscheiden.

Wenn Sie hingegen ein echter Tempo-Freak sind, müssen Sie einfach auf ein Local-Bus-System aufrüsten. Ein 486er wird durch den normalen ISA-Bus zu sehr ausgebremst. Denken Sie dran, daß der Kauf einer Local-Bus-Karte alleine nicht reicht; Sie müssen auch ein passendes Local-Bus-Motherboard haben. Für Local-Bus-Systeme können wir Modelle mit Tseng-ET4000-W32-Chip besonders empfehlen; sie lagen in fast allen Tests eine Nasenspitze voraus und sind höchst kompatibel zu allen VGA und Super-VGA-Anwendungen. Etwas teurer, dafür aber besser in der Ausstattung und konsequenter in der Windows-Leistung ist eine gute S3-805-Karte, wie die getestete »Orchid VA/VLB«. Bei beiden Modellen können Sie damit rechnen, daß 3D-Spiele auf einem 486 DX2-Rechner mit 50 MHz bis zu doppelt so schnell ablaufen als mit einer ISA-Karte. Auf einem 66 MHz-System wäre der Unterschied zwischen ISA und Local Bus sogar noch frappierender. **(bs)**

WENN SIE IMMER NOCH EINS DRAUF SETZEN MÖCHTEN...



S. Menzel

044080

...KÖNNTE IHNEN MANDALA SO PASSEN.

VIDEO-VERWALTUNG

Film ab für Ihre ganz private Videothek. Den nötigen Überblick erhalten Sie mit der Video-Verwaltung – aus speziell vorbereiteten Menüs wählen Sie alle Informationen über Ihre Lieblingsfilme.

MUSIK-ARCHIV

Bringen Sie Ordnung in Ihren Platten- und CD-Bestand. Nach eigenen Suchbegriffen legen Sie ab und entwickeln so ganz nebenbei Ihr persönliches Musik-Lexikon. Da kann die nächste Party steigen!

LITERATUR-VERWALTUNG

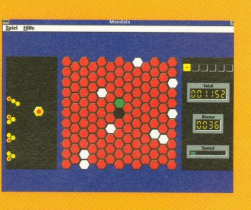
Ist Ihre Bibliothek ein Buch mit 7 Siegeln? Dann wird es Zeit für die Katalogisierung mit der Literatur-Verwaltung. Per Tastendruck erhalten Sie so wichtige Daten in Sekundenschnelle.

NEU in der Happy-Windows-Collection



MANDALA

Das Spiel für Gestresste – schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht: Mandala kann süchtig machen!



SPIELESAMMLUNG

4 Spiele für Spaß und Spannung: Lassen Sie die Schlange "Boa" fressen. Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.

MEGA ALBUM 1

Grafiken unterschiedlicher Formate können Sie damit in separaten Alben übersichtlich ordnen. Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab. (BMP-, PCX-, GIF-, WMF-Format)

MEGA ALBUM 2

Sie haben schon einige Bilddateien angesammelt? Dann fassen Sie mit Mega Album II Ihre digitalisierten Fotos oder Hintergrundbilder in separaten Grafikalben zusammen. (TGA-, IMG-, EPS-, TIFF-Format)

BOBBY IM TAL DER KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

ADRESSEN-MANAGER

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einsortieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck... Das hört sich nach teurer Adreßverwaltung an? Irrtum – nur DM 49,80!

ICON-DESIGNER

Verschönern Sie Ihre Windows-Oberfläche. Wie? Mit der Maus fangen Sie ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon Designer nach. Ebenso simpel wie orginell!

Jedes Produkt nur DM 49,80





IMMER VOLLES PROGRAMM!

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

Gehören Sie auch zu den Leuten, für die nur ein geschlossener PC ein guter PC ist? Doch irgendwann kommt der Tag X, an dem Sie zum Beispiel eine neue Grafikkarte einbauen wollen. Nur Mut: Wir zeigen Schritt für Schritt, wie's jedem auf Anhieb gelingt.

Damals, als Sie sich Ihren PC gekauft haben, war die Welt noch in Ordnung. Die Festplatte lief, die Soundkarte tönte und die Grafikkarte malte bunte Buchstaben auf den Monitor. Doch immer neue Hardware-Errungenschaften (zum Beispiel Super-VGA) zwingen die Software-Entwickler dazu, ihre Programme den neuen Standards anzupassen. Gelegentlich hat aber auch die Hardware Mühe, mit der rasanten Software-Entwicklung Schritt zu halten: damit die Arbeit mit modernen grafischen Benutzeroberflächen à la Windows nicht einschläfernd wirkt, kann eine Grafikkarte nicht schnell genug sein. Das heißt also, daß auch Ihr PC irgendwann mal zum alten Eisen gehört. Doch dank des modularen Aufbaus aller PCs müssen Sie glücklicherweise nicht gleich den ganzen Computer zum Grobschrott werfen. Es genügt, jene Steckkarte auszurangieren, die es gerade am dringendsten nötig hat. Da Sie ein solcher Austausch – zusätzlich zum Preis der Neuanschaffung – beim Fachhändler oft teuer zu stehen kommt, sollten Sie ruhig selbst Hand anlegen. Auch für technisch weniger Versierte muß eine solche Renovierung kein Buch mit sieben Siegeln sein – wenn Sie unsere »Bildergeschichte« aufmerksam verfolgen und alle Tips und Warnungen beherzigen. **(ts)**



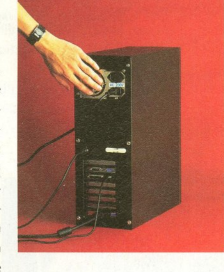
So geht's: Steckkarten-Einbau

Schritt für Schritt

SESAM ÖFFNE DICH

Hardware

SCHRITT 1:

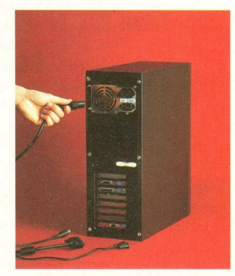


Entladen Sie sich. Umfassen Sie blanke, geerderte Metallteile (Wasserrohre, Heizkörper etc.) fest. Streicheln Sie (bis zum Ende des Artikels) keine Katze mehr, ziehen Sie keinen Pullover an oder aus. Im Computer schalten und walten unzählige empfindliche, elektronische Bauteile, die Sie durch elektrostatische Entladungen ins Jenseits befördern können. Berühren Sie anschließend zusätzlich blanke Blechteile an der Computer-Rückwand, um Ihr elektrisches Potential an das des Computers anzugleichen. Extrem wichtig ist diese Prozedur übrigens, wenn Sie mit RAM-Modulen hantieren (beim Aufrüsten des Computer-Hauptspeichers).

SCHRITT 2:

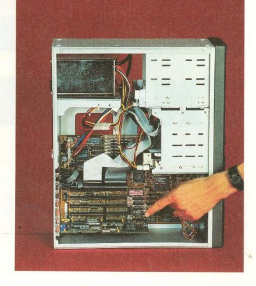
Jetzt wird's ernst: Schalten Sie Ihren Computer aus. Ziehen Sie alle Kabel ab (manche sind mit zwei Schrauben gesichert; lösen Sie diese einfach).

Mit »alle Kabel« meinen wir auch und vor allem das Netzkabel! Wir würden Sie gerne weiterhin als munteren, lebendigen Leser der PC Player begrüßen. Bevor Sie jetzt sagen: Ja ja, schon gut, ich kenn mich da aus... Der Autor dieser Zeilen dachte erst vor kurzem so und hat eine saftige Lektion erhalten, als er mit dem Schraubenzieher abgerutscht und damit an die Kontakte des Netzschalters gekommen ist – der Fehlstromschutzschalter hat Schlimmeres verhindert.



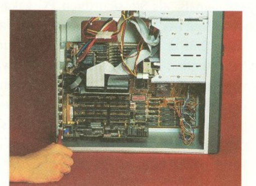


SCHRITT 3:
Begutachten Sie nun Ihren Computer von allen Seiten und suchen Sie die Schrauben, mit denen der Gehäusedeckel fixiert ist. Dieser Deckel hat – egal on Desktop-Gehäuse oder Tower – meist die Form eines auf den Kopf gestellten, eckigen »U«. In seltenen Fällen ist er eine simple Blechplatte. Lösen Sie die Schrauben mit einem passenden Schraubendreher und merken Sie sich dabei, welche woher stammten (besser noch ist Aufschreiben oder Aufzeichnen). Ziehen Sie nun die befreite Gehäuseschale nach hinten oben ab und legen Sie diese zur Seite (hängt die Computer-Frontplatte mit dran, müssen Sie beides nach vorne oben ziehen). Hier gilt ganz besonders: Keine Gewalt – lieber gucken, wo's klemmt.

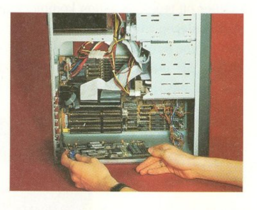


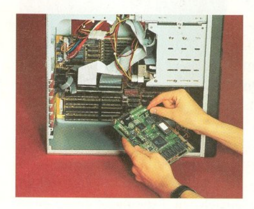
SCHRITT 4:
Nun müßten Sie freien Blick auf alle Innereien Ihres Rechenknechts haben. Suchen Sie nun die Steckkarte, die ausgetauscht werden soll. Wenn Sie die Buchsen an der Computerrückseite betrachen, wird schnell klar, welche Karte im Computer welchen Zweck erfüllt (die Monitorbuchse befindet sich eben an der Grafikkarte). Räumen Sie vorsichtig alle Daten- und Stromkabel aus dem Weg, die den Zugang zu dieser Steckkarte eventuell versperren. Sollten Kabel mit der Karte selbst verbunden sein, müssen diese von der Karte abgezogen (und höchstwahrscheinlich bei der Neuen später wieder angesteckt) werden.

SCHRITT 5:
Lösen Sie nun die Schraube, mit der ein Ende der Steckkarte an der Computerrückwand befestigt ist. Zur besseren Orientierung: Am gesuchten Kartenende befindet sich das sogenannte »Slotblech«, an dem alle Schnittstellen-Buchsen angeschraubt sind und das am oberen Ende gewinkelt ist. An diesem Winkel sitzt die zu lösende Schraube.
Fassen Sie jetzt die Karte mit beiden Händen an beiden Enden. Entfernen Sie diese gefühlvoll durch verschieden starkes Ziehen mit der linken und rechten Hand.
Achtung: Gerne verkeilen sich die Schnittstellen-Buchsen in der geschlitzten Rückwand des Computers; aber mit ein wenig dezentem Drücken und Ruckeln geht's immer.



SCHRITT 6:
Nach dem Herausziehen legen Sie die ausrangierte Platine beiseite und suchen nach einem geeigneten Steckplatz für die neue Karte. Nicht immer paßt die Neue in den freigewordenen Platz der Alten, zum Beispiel dann, wenn sie deutlich länger als jene ist. Sie müssen darüberhinaus beachten, daß 16-Bit-Karten (solche verfügen über zwei Platinenstecker an ihrer Unterseite) ausschließlich in die dazu passenden 16-Bit-Steckplätze kommen, sonst funktionieren Sie in den meisten Fällen nicht.
8-Bit-Karten (sie haben nur einen Platinenstecker) können ohne irgendwelche Umstellungen sowohl in 8-Bit- als auch in 16-Bit-Steckplätze eingesetzt werden.

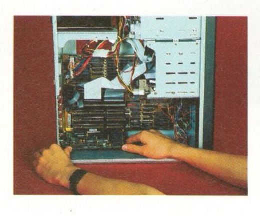




SCHRITT 7:
Nehmen Sie nun den funkelnagelneuen Thronerben zur Hand. Stellen Sie alle Jumper (Steckbrücken) und Dip-Switches (Miniatur-Schalter, auch Mäuseklavier genannt) entsprechend den Hinweisen im Handbuch der

Karte ein. Passiert hierbei ein Fehler, geht die Karte zwar nicht gleich kaputt, aber sie funktioniert garantiert nicht richtig. Das stellen Sie aber erst fest, wenn die Karte bereits eingebaut und der Computer wieder fest verschlossen und verkabelt ist. Dann einen kleinen Jumper umzustellen ist ein riesiger Aufwand, der sich bei sorgfältiger Installation in den meisten Fällen vermeiden läßt.

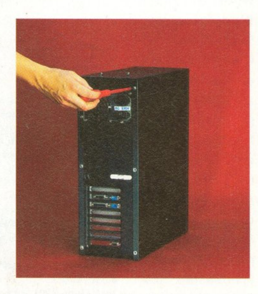
SCHRITT 8:

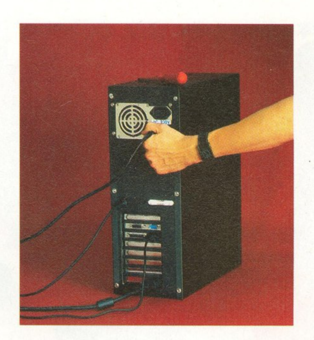


Fassen Sie die neue Karte beidhändig an den Ecken und drücken Sie sie vorsichtig in den gewünschten Steckplatz. Bitte wenden Sie abermals keine Gewalt an, um die filigranen Kontakte der Slot-Buchsen nicht zu demolieren. Stecken Sie eventuell notwendige Computer-interne Kabel an und arretieren Sie die Karte am Slotblech mit der vorher gelösten Schraube.
Überprüfen Sie jetzt nochmals den richtigen Sitz der Karte: Stimmt das Steckplatz-Format (8/16-Bit)? Ist die Karte bis zum Anschlag eingeschoben? Besteht an irgendeiner Stelle Kontakt zu anderen Karten oder Computer-Komponenten (Kurzschlußgefahr)?

SCHRITT 9:

Setzen Sie den Gehäusedeckel des Computers vorsichtig wieder auf. Wenn er perfekt sitzt, befestigen Sie ihn mit den anfangs gelösten Schrauben – fertig ist der Umbau. Lassen Sie nochmal Ihren Blick umherschweifen, ob eventuell noch ein paar Schräubchen übriggeblieben sind. Sieht der Computer auch wieder so aus wie vor dem Öffnen? Sind die Schnittstellen der neuen Steckkarte problemlos zugänglich oder läßt sich der Stecker womöglich nicht sicher aufstecken? Wenn das der Fall sein sollte, müssen Sie die Slotblechschraube nochmal ein wenig aufdrehen und die Lage der Steckkarte korrigieren.





SCHRITT 10:

Verbinden Sie den Computer wieder mit all seinen Peripheriegeräten und schließen Sie zu guter Letzt das Netzkabel an. Nun kommt der spannende Augenblick: Läuft sie oder läuft sie nicht? Ja, sie funktioniert? Gratulation, auf Wiedersehen bis zu nächsten Karte. Wenn nein, dann müssen Sie leider wieder bei Schritt 1 anfangen und den Einbau der Steckkarte überprüfen. Ist vielleicht ein Schalter auf der Karte nicht richtig gestellt oder ein Jumper falsch gesetzt? Denken Sie aber immer daran, auch wenn's lästig ist: Weg mit dem Netzkabel, solange der Computer geöffnet ist! Sie haben (im Gegensatz zu vielen Spielehelden) nur ein Leben.

GARANTIERT VERSIEGELT

Leider kleben auch heute noch auf zahlreichen PCs irreführende Garantiesiegel: Aufdrucke wie »Verletzen des Siegels führt zu Garantieverlust« schrecken so machen Computerbesitzer ab. Aber: Solange Sie den Computer korrekt öffnen, beim Auswechseln von Laufwerken oder Steckkarten nichts beschädigen und sämtliche Sicherheitshinweise beachten, erlischt die gesetzliche Gewährleistungspflicht (also die Mindestgarantie) nicht.
Der Gesetzgeber erlaubt sogar das Öffnen eines defekten Gerätes, um nachzuschauen, ob man den Schaden eventuell auch als Nicht-Fachmann selbst beheben kann (abgefallene Stecker wieder anbringen etc.). Also: Keine Angst vor dem Siegel-Papptiger. Nur das Öffnen vom Netzteil und von Festplatten sollten Sie sich tunlichst verkneifen. Bei letzterer können Sie nichts selbst reparieren und bringen nur tödlichen Staub aus dem Arbeitszimmer ins Gehäuse; Manipulationen im Netzteil könnten Sie mit Ihrem Leben bezahlen (einen Kurzschluß kann Netzspannung auf die Niedervolt-Leitungen legen).

SCHATZKISTE

Creative Labs CD16-Edutainment-Pack

Man nehme ein brandneues Double-Spin-CD-Laufwerk mit Motor-Lade, eine topaktuelle Sound Blaster 16 ASP samt Mikrofon und Aktivlautsprechern und packe noch acht CDs mit Spielen sowie Lernsoftware dazu. Heraus kommt der CD16-Edutainment-Pack, dessen erlesene Zutaten wir einem kritischen Geschmackstest unterzogen haben.

Selten zuvor waren wir in der Redaktion so neugierig auf den Inhalt eines Päckchens. Wir wußten vorab nur, daß der CD16-Edutainment-Pack eine Soundkarte, Lautsprecher, ein CD-Laufwerk und acht CDs enthält; aber das kann schließlich alles sein – von Schund bis Spitzenklasse.

Flugs ist das geheimnisvolle Fünf-Kilo-Päckchen von Creative Labs (dem Sound Blaster-Hersteller) ausgepackt und einer unserer Computer aufgeschraubt. Als erstes Juwel aus der Schatzkiste erblickt eine vollwertige Sound Blaster 16 ASP das Licht der Redaktionsräume. In einen freien 16-Bit-Steckplatz setzen wir die Soundkarte ein und vergewissern uns, daß keine Konflikte mit bereits belegten Adressen, Interrupts und DMA-Kanälen auftreten können. Da die Sound Blaster 16 gerade in diesem Punkt nicht ganz unkritisch zu installieren ist, geben wir Ihnen ein paar nützliche Hinweise dazu in dem Kasten »Auf Kollisionskurs«.

Das CD-ROM-Laufwerk mit der edel gestylten Frontpartie findet in einem freien 5,25-Zoll-Schacht Platz und wird dort mit vier Schrauben unverrückbar arretiert. Wenn kein Stromversorgungs-Stecker mehr frei ist, müssen Sie über ein im Fachhandel erhältliches Y-Kabel die Betriebsspannung zum Beispiel von der Festplatte oder dem 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk abzweigen. Die mitgelieferten Daten- und Audio-Kabel verbinden schließlich das Laufwerk mit der Sound Blaster 16.

Eine der beiden ebenfalls im Lieferumfang des CD16-Packs enthaltenen Aktiv-Boxen schließen Sie an den Lautsprecherausgang der Soundkarte an. Das Kabel der zweiten Box (die ohne Regler) wird mit der ersten verbunden, vier Mignon-Batterien oder Akkus eingelegt und schon ist die neue Sound-Anlage bereit zu einem Testlauf. Wer will, kann zudem das mitgelieferte Mikrofon schon mal anstöpseln, aber das brauchen wir erst später.

Soviel zum Einbau und zur Installation des CD16-Packs, kommen wir nun zur Technik und Qualität der einzelnen Komponenten. Die Sound Blaster 16 ASP ist – kurz gesagt – eine der besten derzeit erhältlichen PC-Soundkarten der 16-Bit-Klasse. Wer sie noch nicht so gut kennt, findet einen ausführlichen Test in PC Player 2/93. Über sie wollen wir deshalb nicht mehr viele Worte verlieren, die wichtigsten technischen Daten haben wir zur Erinnerung in dem Textkasten »Sound Blaster 16 – die Daten« zusammengefaßt.

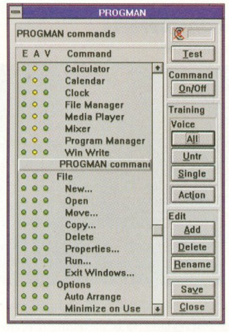
Nagelneu ist jedoch das CD-ROM-Laufwerk von Elektronik-Multi Matsushita (Panasonic, Technics...), das einen würdigen Nachfolger zu dem betagten Sound Blaster-CD-ROM darstellt. Bislang einzigartig im Computer-Sektor ist die CD-Schublade, die motorbetrieben aus – und einfährt, genau wie bei jeder Hifi-Anlage. Dazu genügt entweder ein Druck auf die Auswurf-/Einzugstaste oder ein Befehl vom Computer. Auch ein Sperren des Auswurfknopfes ist softwaremäßig (unter DOS) jederzeit möglich. Die

DIE CD-SOFTWARE IM EDUTAINMENT-PACK

The Secret of Monkey Island
(Adventure-Klassiker mit CD-Musik)
Loom
(Fantasy-Adventure mit CD-Sprache)
Secret Weapons of the Luftwaffe
(Luftkampf-Simulation)
Where in the World is Carmen Sandiego?
(Adventure mit Geographie-Kurs)
Sherlock Holmes - Consulting Detective
(Adventure um drei Kriminalfälle)
Animals
(Multimedia-Rundgang durch einen Zoo)
Just Grandma and Me
(Animiertes Computer-Bilderbuch)
Multimedia Encyclopedia
(Lexikon mit Sound, Bildern und Filmen)

Schubladentechnik macht auch die lästigen Caddies (CD-Schutzkassetten) überflüssig.

Der nächste Leckerbissen des CR-563-B (so die genaue Typenbezeichnung des CD-Laufwerks) ist die sogenannte Double-Spin-Technik. Daten-CDs rotieren in dem neuen Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit, was zur Folge hat, daß auch alle Bits und Bytes zweimal so schnell vom Computer gelesen werden. Statt rund 150 Kilobyte lassen sich nun bis zu 300 KByte pro Sekunde übertragen. Im Zusammenspiel mit dem 64 KByte großen Hardware-Pufferspeicher und einer mittleren Zugriffszeit von 350 Millisekunden stellt der Matsushita-Sproß eines der schnellsten CD-Laufwerke dar. Vielleicht zu schnell für ein paar CD-Spiele: bei Sherlock Holmes zum Beispiel klickt´s im Digi-Sound aus bislang ungeklärter Ursache.



Das Trainingslager der Spracherkennungs-Software

Daß das Laufwerk neben Daten-CDs natürlich auch Compact Discs mit Musik spielen kann, ist ebenso köstlich-kalter Kaffee wie die CD-XA-Fähigkeit und die Photo-CD-Tauglichkeit (sogar Multi-Session, also nicht in einem Rutsch bespielte Photo-CDs). Eine Selbstverständlichkeit stellt der an der Frontseite des Laufwerks gelegene, regelbare Kopfhörer-Ausgang dar. Weniger gewöhnlich (aber selten benötigt) ist der an der Rückseite befindliche Digital-Audio-Ausgang.

AUF KOLLISIONSKURS

Die Sound Blaster 16 ASP wird mit folgender Standardbelegung ausgeliefert: Basis-Adresse 220, MIDI-Port 330, Interrupt 5, 8-Bit-DMA 1, 16-Bit-DMA 5. Wir empfehlen, den Interrupt-Kanal für volle Sound Blaster-Kompatibilität in jedem Fall auf 7 zu stellen (wie's geht, ist im Handbuch genau beschrieben). Bei manchen Computern funktioniert die 16-Bit-DMA nicht korrekt (überprüfen Sie dies mit dem Programm »TESTSB16«). Ist dies der Fall, stellen Sie diesen Kanal unbedingt auf 8-Bit-DMA. Besitzer von SCSI-Hostadaptern müssen meist sowohl die MIDI-Port-Adresse auf 300 ändern als auch den 16-Bit-DMA-Kanal auf 7 erhöhen. Achtung Netzwerker mit SCSI: Die Basisadresse des Ethernet-Interfaces kollidiert möglicherweise mit MIDI-Port-Adresse 300.

Nicht nur Computer-Discjockeys werden entzückt sein zu hören, daß Sie bis zu vier CD-ROM-Laufwerke dieses Typs an einem Computer betreiben können. Wer keinen Laufwerksschacht mehr in seinem Computer frei hat, für den gibt es das CD16-Edutainment-Pack auch in einer (rund 160 Mark teureren) Variante mit externem CD-Laufwerk.

Das Aktivboxenpaar wird Hifi-Enthusiasten zwar nicht vom Hocker reißen, doch für den Computer-Alltag reicht's allemal. Auch ohne Batterien oder Netzteil (»Direct Mode«) dröhnt es schon ganz druckvoll aus jedem der beiden 2-Watt-Lautsprecher. Praktisch: Lautstärke-Regler, Einschalter und Bass-Boost-Taste sind nur in einem Gehäuse vorhanden und wirken auf beide Boxen. Dank magnetischer Abschirmung können Sie das Pärchen bedenkenlos mit den Klebewinkeln an den Ecken Ihres Monitors aufhängen.

Nicht so ganz den Stand der Technik markiert das beiliegende, dynamische Mikrofon – selbst Sprachaufnahmen klingen damit dumpf.

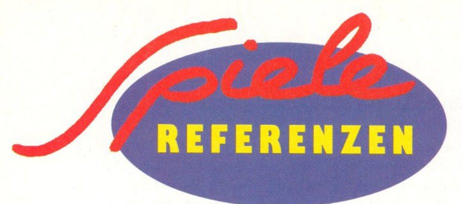
Erfreulich sieht's wieder auf der Software-Seite aus. Neben den obligaten Treibern finden sich auch brauchbare Windows-Utilities auf den Disketten: Sample-Editor, CD-Player, Digisound-Rekorder, Verschiebe-Spielchen, Text-in-Sprache-Konverter und manches mehr. Welche CD-Programme im CD16-Paket enthalten sind, steht in dem Textkasten »Die CD-Software im Edutainment-Pack«.

Lange angekündigt und heißersehnt: In den ab Anfang Juni ausgelieferten Packs steckt endlich die Windows-Spracherkennungs-Software »VoiceAssist«. Damit können Sie (nach einem erfreulich kurzen Training) die wichtigsten Funktionen des Programm-Managers und vieler anderer Windows-Applikationen mit gesprochenen Kommandos steuern. Zwar sind Sie mit der Maus immer noch schneller, aber die Trefferquote bei der Befehlserkennung ist schon beachtlich hoch – höher jedenfalls, als beim Windows-Sound-System (PC Player 4/93).

Mit dem Einbau-CD-Laufwerk kostet der komplette Creative Labs CD16-Edutainment-Pack rund 1500 Mark (Computer 2000, München; Profisoft, Osnabrück). Das ist natürlich erst einmal eine ganze Menge Geld; doch wenn Sie die Preise aller Einzelkomponenten zusammenzählen, kommen Sie auf eine deutlich höhere Summe. Alles in allem ist der Edutainment Pack eine lohnende Investition für jeden, der seinen PC mit einer erstklassigen, modernen Audio-Hardware ausstatten will, bei der alles komplett ist und perfekt zueinander paßt. **(ts)**

SOUND BLASTER 16 ASP – DIE DATEN

Die rund 500 Mark teure Soundkarte von Creative Labs ist kompatibel zur Sound Blaster (Pro)-Familie und zum AdLib-Standard. Die Klangerzeugung per FM-Synthese verfügt dank OPL-3-Chip über 20 Stimmen und vier Operatoren. Beim Digitalsound sind bei Aufnahme und Wiedergabe Abtastraten von 5 bis 44,1 Kilohertz möglich; sowohl mono als auch stereo. Integriert sind dynamische Filter, Ausgangsverstärker (2x4 Watt), Mikrofon-Eingang, Line-Eingang, Lautsprecher/Verstärker-Ausgang, CD-ROM-Interface, Joystick-Buchse und Lautstärkeregler. Ein digitaler Signalprozessor (er verbirgt sich hinter dem Namenszusatz »ASP«) erlaubt Echtzeit-Datenkompression; auch Bass- und Höhenregelung sind vorhanden. Störende Nebengeräusche und Rauschen sind nahezu nicht wahrnehmbar.



Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt.

Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. **(hl/bs)**



ABENTEUER-SPIELE

Day of the Tentacle

Kleine Zeitreise gefällig? Der Nachfolger zum Klassiker »Maniac Mansion« vereint alle Tugenden eines guten Adventures: originelle Handlung, intelligente Puzzles, komfortable Bedienung und viel Humor.

IM DUNSTKREIS:

Lost Files of Sherlock Holmes (Stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts).
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Monkey Island II (Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucas Arts, Prädikat »besonders komisch«).
Space Quest V (Parodistischer Rundumschlag in Sachen Sciencefiction. Karge Puzzles, aber viele Gags und edle Grafik).
Secret of Monkey Island (Teil 1 von LucasArts humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

IM DUNSTKREIS:

Zool (Witziger Geschicklichkeits-Test mit superschneller Grafik – Gremlin läßt es scrollen, was das Zeug hält).
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
X-Wing (3D-Weltraumaction mit einer Prise Simulation. Lucas Arts sorgte für den stilechten Star Wars-Handlungsrahmen).
Wing Commander II (Flotte Space Opera von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings



Flöhe hüten ist leichter, als eine Horde vertrottelter Lemminge mit List und Tücke ans Ziel zu führen. Dieser Psygnosis-Klassiker bietet Spielspaß pur.

IM DUNSTKREIS:
Lemmings 2 (Die Fortsetzung zum Referenzspiel: mehr Levels, mehr Lemminge, mehr Funktionen – aber nicht so viel Spielwitz wie beim Vorgänger).
Creepers (Ansehnlicher Lemmings-Verschnitt von Psygnosis: Führen Sie die possierlichen Raupen ans Ziel).
Gobliins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuerspiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

IM DUNSTKREIS:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Ultima VII Part II/Serpent Isle: (Der jüngste Sproß von Origins anspruchsvoller Fantasy-Saga mit viel Atmosphäre und Story).
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt«-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.



IM DUNSTKREIS:
Strike Commander (Grafisch furiose Jet-Simulation mit ein paar Messerspitzen Action und Strategie. Origins 3D-Brummer kommt erst auf schnelleren 486ern richtig auf Touren).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrsimulation rund um den Formel-I-Rennbetrieb. Viele spielerische Finessen und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro



Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

IM DUNSTKREIS:
Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).
Sensible Soccer (Das mit Abstand beste Fußball-Actionspiel. Renegade sorgt für viel Tempo und tolle Liga-Wettbewerbe).
Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen mit 3D-Grafik von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



IM DUNSTKREIS:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen treffen muß).
Syndicate (Düstere SF-Strategie von Bullfrog. Steuern Sie bis zu vier unabhängige Charaktere durch Städte voller grimmiger Cyborg-Agenten).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Dune II (Wohlig-hektische Echtzeit-Strategie von Virgin. Höchst spannende Umsetzung des Kultromans »Der Wüstenplanet«).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

BLUE FORCE



Einsatzbesprechung am Morgen bringt Kummer und Sorgen...

Polizeilehrgang als Adventure: Der Police-Quest-Vater Jim Walls schlägt wieder zu.

Spiele-Tests

Der Beruf des Polizeibeamten hat heute bedingt durch Mankos wie niedrige Gehälter, zahlreiche Überstunden und einem lädierten Ansehen in weiten Teilen der Bevölkerung nur geringe Anziehungskraft. Gleich viel reizvoller erscheint diese Profession allerdings wenn man – statt unter dem Mond von Wanne-Eickel Streife zu laufen – beschienen von der warmen Sonne Kaliforniens oder Floridas Verbrecher jagen könnte. Tsunami hat sein neuestes Produkt folglich werbewirksam in einem amerikanischen Badeort angesiedelt, anstatt den Spieler beispielsweise im regnerischen Pittsburgh herumtappen zu lassen. Entworfen wurde »Blue Force« von dem ursprünglich bei Sierra beheimateten Ex-Polizisten Jim Walls.

Hauptakteur ist der junge Gesetzeshüter Jake Ryan, dessen Eltern vor vielen Jahren einem grausamen Verbrechen zum Opfer fielen. Der Mörder konnte nie gefaßt werden. Wie Sie sicherlich ahnen, ist es nun Jakes Schicksal, diesen Mord in den ersten Tagen nach Dienstantritt quasi in seiner Freizeit aufzuklären. Unterstützt wird er dabei vom ehemaligen Partner seines Vaters, der nach der ungesühnten Bluttat aus dem Polizeidienst ausschied und nun als Privatdetektiv seine Brötchen verdient.



Die Armaturen Ihres Motorrades sind bis auf die Zündung ohne Funktion

Zunächst jedoch müssen Sie den harten Alltag bestehen. Mit Ihrem Motorrad patroullieren Sie durch Jackson Beach und lernen den richtigen Umgang mit angetrunkenen Autofahrern und ausgeflippten Schlägern. Zu allem Überfluß ist sogar eine Inspektion von Uniform und Waffen angesagt, die den ganzen Mann fordert. Essentiell ist eine korrekte Abwicklung des Funksprechverkehrs mit der Zentrale anhand der im Handbuch verzeichneten Codes. Über all den Vorschriften dürfen Sie das Zwischenmenschliche nicht vernachlässigen und flirten daher gleich mit zwei gutaussehenden jungen Damen.

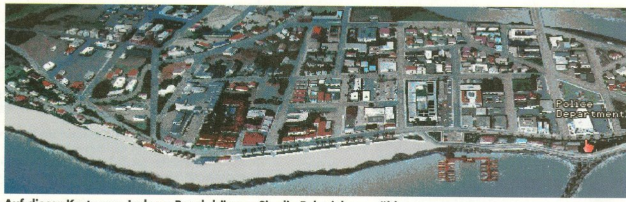
Alle Handlungen werden mittels Icons (Gehen, Schauen,

THOMAS WERNER

Ganz deutlich merkt man auch diesem Spiel an, daß Jim Walls eigentlich lieber andere Programme schreiben würde. Viel besser würde Ihm wohl der Entwurf einer Polizei-Simulation liegen, bei der Sie – wie im richtigen Leben – zehn Prozent der Zeit für die Aufklärung eines Verbrechens verwenden und während der restlichen 90 Prozent Formulare ausfüllen müssen. Da er jedoch dummerweise Adventures entwirft, hat er die Formalien halt noch mit einer minimalen Handlung getarnt, die von jeder der zahllosen Miami Vice-Folgen an Einfallsreichtum locker übertroffen wird.

Daß Grafik und Sound sich oberhalb des mageren inhaltlichen Niveaus bewegen, kann Blue Force nicht mehr retten. Zeichnet sich im ersten Abschnitt noch ein romantischer Nebenstrang der Handlung ab, so wird darauf später nicht mehr eingegangen. Die Puzzles sind entweder furchtbar einfach oder schlicht unlogisch – so kann man einen mit einer Handgranate drohenden Bösewicht durch gutes Zureden zwar mürbe machen; aufgeben tut er allerdings erst, wenn Sie wagemutig die Handschellen zücken und der Gedanke an das gute Knastfrühstück wohl seinen Widerstandswillen bricht.

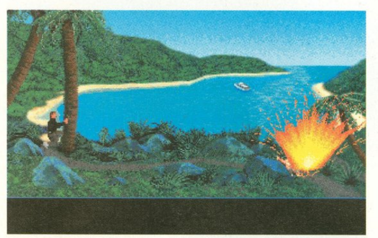
Länger als ein bis zwei Tage wird Sie dieses magere Adventure bestimmt nicht beschäftigen.



Auf dieser Karte von Jackson Beach können Sie die Fahrziele anwählen

Sehr sinnig: Die Polizeimarke enthält das Icon-Menü

Berühren/Manipulieren, Reden) gesteuert. Erst ein Druck auf die rechte Maustaste ruft dieses Icon-Menü auf. Bei Gesprächen haben Sie keine Auswahlmöglichkeiten; stattdessen werden vorgegebene Sätze abgespult. Immerhin wird dabei eine digitalisierte Aufnahme der sprechenden Person eingeblendet. Gegenstände werden eingesetzt, indem man mit Ihnen eine Person oder einen anderen Gegenstand berührt und dann die linke Maustaste betätigt. Zudem ist man mit einem Revolver ausgestattet, den Sie in brenzligen Situationen als Argumentationshilfe einsetzen sollten.



Manchmal kommen Sie nur mit rabiaten Methoden weiter

Zwischen den einzelnen Schauplätzen des Spiels können Sie sich nur mit einem Fahrzeug hin- und herbewegen. Betätigt man die Zündung, so wird eine Übersichtskarte eingeblendet; Auf dieser kann man – im Land der unbegrenzten Möglichkeiten – nur unter einer handvoll von innerhalb der Stadt gelegenen Fahrzielen wählen. Automatisch gelangen Sie dann durch Anklicken an diesen Ort.

Der zweite Teil des Spiels beginnt nach einem Dienstunfall mit Ihrem Motorrad. Krank geschrieben nutzen Sie die Zeit, um sich mit dem Verbrechen an Ihren Eltern zu beschäftigen. Zehn Jahre nach den schrecklichen Geschehnissen beginnen Sie mit Verhören und der Suche nach Beweismitteln – was schon recht schnell von Erfolg gekrönt wird. Gleichzeitig kommen Sie einer Bande von skrupellosen Waffenschiebern auf die Spur, denen Sie zu regelmäßigen warmen Mahlzeiten in einer gut bewachten staatlichen Unterkunft verhelfen werden.



IM WETTBEWERB

Blue Force ist zwar inhaltlich und technisch besser aufgemacht als das letzte Jim Walls-Programm Police Quest III, wird jedoch von dem in jeder Hinsicht überlegenen Software-Krimi Lost Files locker abgehängt. Abenteuerlustige Schnüffler können auch mit dem hervorragendem Indiana-Jones-Adventure dem mysteriösen Schicksal von Atlantis auf die Spur kommen.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis	89
The Lost Files of Sherlock Holmes	83
BLUE FORCE	**51**
Police Quest III	45

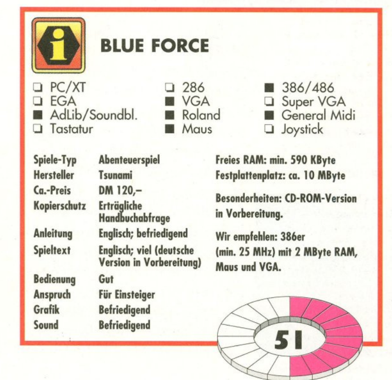


Eine Verhaftung wie sie im Buche steht

Harte Verhöre fördern äußerst verdächtige Beobachtungen zu Tage

Regelrechte Actionszenen sind nicht vorhanden – immer haben Sie genug Zeit, um in Ruhe eine Lösung zu finden. Fatal enden jedoch meist Fehlversuche, wobei ein Abweichen von den auf amerikanischen Polizeischulen gelehrten Verhaltensregeln besonders gefährlich ist.

Solche Verstöße von zu forschen Möchtegern-Schimanskis werden von Designer Jim Walls unbarmherzig mit dem sofortigen Tode geahndet. Daher sollten Sie vor jeder Personenkontrolle oder Leibesvisitation erst einmal abspeichern und sich überlegen, welches Vorgehen ein Polizeiausbilder verlangen würde. **(tw)**



BLUE FORCE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

51

PIRATES GOLD

Die Neuauflage des Klassikers »Pirates« wird in Kürze die sieben Weltmeere unsicher machen.

Nach dem Entern verteilen Sie die Beute zwischen Ihren einzelnen Schiffen

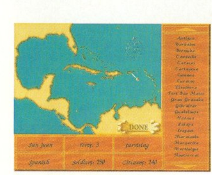
Solch ein Piratenleben war schon hart: Rastlos segelte man über die Meere, ständig auf der Suche nach reich beladenen Handelsschiffen. Kam einem im Eifer des Gefechtes eine Hand abhanden, so erstattete keine Krankenkasse die Kosten für eine vernünftige Prothese. Eine geregelte Altersversorgung war ebenfalls nicht vorgesehen. Zum Ausgleich verbuddelten viele erfolgreiche Freibeuterkapitäne die Früchte Ihrer harten Arbeit gerne auf entlegenen Eilanden. Meist wurden diese jedoch gehenkt, bevor sie das Rentenalter erreichten.

Viele der hier aufgezählten Elemente waren seinerzeit vom bekannten Spiele-Designer Sid Meier aufgegriffen und in seinem Spiel »Pirates« verarbeitet worden. In den sieben Jahren seit der Erstveröffentlichung hat sich die Technik jedoch rasant verändert, und nach der lieblosen PC-Umsetzung mit CGA-Grafik würde heute kein Papagei mehr krächzen. Microprose nahm nun das alte Spielprinzip und peppte es mit nett gezeichneten Super-VGA-Bildern auf.

Hochauflösend über die hohe See. Städte können besucht oder kurzerhand angegriffen werden.

Noch immer geht man in der Karibik auf Jagd nach einer lohnenden Prise für sich und seine Mannschaft. Sie wählen eine von vier Nationalitäten und eine Fähigkeit, die Sie besonders gut beherrschen. Neben dem Fechten sind gegebenenfalls das Navigieren, Charme und Witz, gute Kanonierfertigkeiten oder die medizinische Kunst von Vorteil.

Bestimmen müssen Sie zudem die Epoche, in der Sie auf Ihren Raubzug gehen wollen – von der Blütezeit Spaniens im 16. Jahrhundert bis zum Aufstieg Englands zur vorherrschenden Seemacht. Zunächst sollten Sie den Gouverneur aufsuchen, der Ihnen mitteilt, mit welchen anderen Nationen derzeit der Kriegszustand



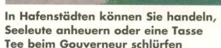
Diese Karte enthält Informationen über die einzelnen Ortschaften

besteht. Raubzüge gegen Hafenstädte und Schiffe der Gegner bringen Ihnen Adelstitel ein, während Angriffe auf Verbündete, oder gar die eigenen Landsleute, Sie zu einem heimat- und rechtlosen »Vogelfreien« machen. Ab und zu gibt es auch die Chance, um die Gunst der meist sehr anspruchsvollen Gouverneurstöchter zu buhlen. In einer Taverne können Sie Ihren Informationsstand aktualisieren



THOMAS WERNER

Ohne Zweifel gehört das ursprüngliche Pirates zu den zeitlosen Klassikern der Software-Geschichte. Daher werden auch noch heute viele Spieleliebhaber leuchtende Augen bekommen, wenn Sie den scheinbaren Nachfolger im Händlerregal entdecken. Mit der optischen Aufmachung hat man sich auch wirklich Mühe gegeben: nett gestaltete Super-VGA-Grafiken umschmeicheln das Auge.
Ansonsten wurden nur Details geändert: Man kann jetzt die eigenen Fechtkünste trainieren, die Kanonen laden schneller nach und bei Reisen zwischen den Inseln wurden die Flauten und der Gegenwind entschärft. Insgesamt ist das Spiel zügiger geworden. Hinzu kommt noch die Heilkunst als Bonus-Fähigkeit.
Wirklich neue Ideen, die dem Designer-Team innerhalb der letzten sieben Jahre hätten einfallen können, vermißt man jedoch schmerzlich. Herausgekommen ist die technisch zeitgemäße Umsetzung eines alten Spiels. Pirates macht in der »Gold«-Version auch heute noch immer einen Heidenspaß. Durch den großzügigen Handlungsspielraum und die Größe des Szenarios hält die Motivation monatelang an. Doch ein paar Innovationen oder auch nur ein neues Spielgebiet wären sicher nicht zu viel verlangt gewesen.



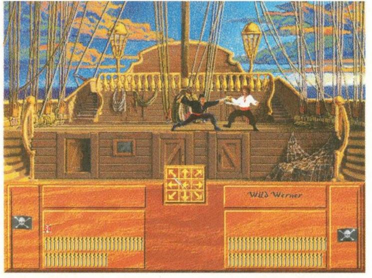
In Hafenstädten können Sie handeln, Seeleute anheuern oder eine Tasse Tee beim Gouverneur schlürfen



IM WETTBEWERB

Railroad Tycoon Deluxe	92
Civilization	91
PIRATES GOLD	**82**
Pirates	75
Spaceward Ho!	74

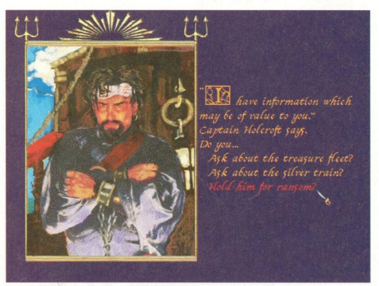
Pirates Gold schlägt die ursprüngliche Version nicht nur in punkto Grafik und Sound. Das alte Pirates konnte man nicht einmal auf Festplatte installieren, was sich auf die Gesamtwertung negativ auswirkte. Die beiden anderen Sid Meier-Titel Railroad Tycoon Deluxe und Civilization bieten noch etwas mehr Abwechslung als Pirates Gold. Wer sich statt in der Karibik lieber im Weltraum tummelt, kann zum grafisch schlichten Spaceward Ho! von New World ausweichen und dort fremde Welten kolonialisieren.



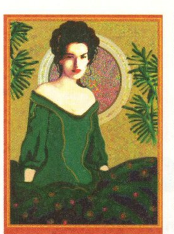
Vor dem Kampf gegen den gegnerischen Piratenkapitän haben Sie die Wahl zwischen drei Schwerttypen

und zusätzliche Seeleute anheuern. Zudem werden Sie bei Händlern die erbeuteten Ladungen zu Geld machen und die Vorräte je nach Bedarf aufstocken.

Wollen Sie sich lieber auf ehrlichen Handel konzentrieren, dann sollten Sie preisgünstige Waren erwerben und in einem anderen Hafen teurer verkaufen. Lädierte Schiffe können repariert werden, wobei Sie gleichzeitig überflüssige Segler aus Ihrer Flotte verscherbeln können. Sobald Sie den sicheren Hafen verlassen, steuern Sie Ihr Flagschiff aus der Vogelperspektive durch die Karibik. Treffen Sie auf ein anderes Schiff, so wird dieses in einer Fernrohransicht dargestellt. Abhängig von der Nationalität und dem Schiffstyp ist es angebracht, die Flucht zu ergreifen oder das Schiff zu attackieren. Beim umsichtigen Navigieren sollten Sie stets die Windrichtung und die gesetzten Segel im Auge behalten, um aus einer geeigneten Position heraus eine Breitseite auf das andere Schiff abzufeuern. Unterlegene Gegner hissen derart bedrängt schnell die weiße Flagge und können geplündert werden. Manchmal empfiehlt es sich, das andere Schiff zu rammen und anschließend zu entern. Der Ausgang des Kampfes hängt dann von der Mannschaftsstärke und Ihrer Fechtkunst ab. Säbelduelle mit anderen Kapitänen werden in der Seitenansicht ausgefochten. Außerdem können Sie Hafenstädte angreifen, plündern und eventuell einfach einen Ihnen genehmen Gouverneur einsetzen.



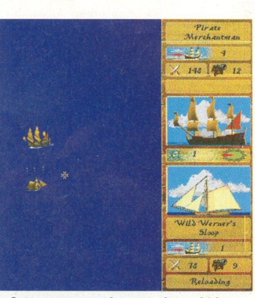
Nutzen Sie den gefangenen Kollegen als Informationsspender oder Lösegeldquelle



Der Freibeuter als Mitgiftjäger: Nur erfolgreiche Piraten schleppen schöne Gouverneurstöchter in den Hafen der Ehe ab

Sonderaufgaben sind das Auffinden von auf Plantagen verschleppten Familienangehörigen oder die Suche nach versteckten Piratenschätzen. Zudem gibt es spezielle Missionen, in denen Sie mit einer ganzen Flotte und einem konkreten Spielziel Ihre Karriere beginnen.

Damit Sie am Ende Ihres Piratenlebens eine zufriedenstellende Bilanz vorweisen können, sind neben dem erworbenen Reichtum auch Kriterien wie eine gute Ehe und die Zusammenführung Ihrer Familie wichtig. **(tw)**



Laßt Kanonen sprechen: Durch geschicktes Manövrieren verhindern Sie, daß man Ihnen Löcher ins frisch gewaschene Segel schießt



PIRATES GOLD

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten: Technisch aktualisierte Version des Klassikers »Pirates«.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

82

LEGEND OF KYRANDIA (CD-ROM)

Märchen, Mythen, Megabytes: Die CD-ROM-Version des Adventures Legend of Kyrandia bietet viel Sprache und übersetzte Untertitel.

Spiele-Tests



Keine Angst, der Drache beißt nicht: Beim Zauberer Darm erhalten Sie erste Übungen in der Kunst des Zauberns

Malcom ist ein Bösewicht der besonders fiesen Art. Als Hofnarr war er eigentlich treuer Untertan, doch die magischen Ausstrahlungen des »Kyragem« haben ihn zum machtlüsternen Diktator verwandelt. Glücklicherweise konnten ihn die Zauberer des Landes mitsamt dem gesamten Schloß in eine magische Kugel sperren. Unglücklicherweise gelang ihnen das erst, nachdem Malcom die gesamte königliche Familie umgebracht hatte. Lediglich der jüngste Sohn namens Brandon konnte entkommen. Dieser ist inzwischen volljährig geworden, während die Magie der Zauberer schwächer und schwächer wurde. Schließlich konnte Malcolm entkommen und das Land Kyrandia erneut terrorisieren – bis Brandon ihn stoppt.



Ex-Hofnarr und aufstrebender Bösewicht in einem: Malcom gehört zu den gefährlichsten Typen, die Ihnen in einem Computerspiel begegnet sind

»The Legend of Kyrandia« war das erste Adventure der Westwood Studios und erschien schon im Herbst 1992. Die überarbeitete CD-ROM-Fassung ist jedoch erst seit kurzer Zeit im Handel. Das wesentliche Spielprinzip wurde nicht geändert. Ähnlich wie bei den Grafik-Adventures von LucasArts oder Sierra steuern Sie eine Spielfigur (Brandon) durch verschiedene Räume. Die Neuheit von Kyrandia ist aber der Verzicht auf jede Art von Icons oder Befehlen. Gegenstände können genommen oder benutzt werden, indem man sie einfach anklickt oder mit der Maus verschiebt. Die CD-ROM-Fassung bietet bei einigen Puzzles mehrere Unterschiede im Detail. Alle Dialoge des Spiels werden jetzt von professionellen Schauspielern gesprochen. Wer die englischen Sprecher nicht versteht, kann bei der Installation deutsche Untertitel verlangen. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Westwood nimmt offensichtlich die internationalen Kunden ernst. Da auf dem CD-ROM genug Platz ist, hat man Kyrandia deutsche und französische Untertitel spendiert. Zwar ist es auf Dauer etwas irritierend, daß die Untertitel grundsätzlich erscheinen, bevor die Sprecher loslegen, aber an der Qualität der Sprecher gibt es wenig zu rütteln. Einige der Übersetzungen sind aber arg gestelzt.
Spielerisch hat sich bei Kyrandia nicht viel getan; das Adventure ist (bis auf ein enttäuschendes Finale) immer noch gut. Die Charaktere, insbesondere der fiese Malcom, machen das Spiel selbst für Profis interessant, die alle Puzzles im Handumdrehen lösen. Zwei oder drei Stellen im Spiel sind nur durch Raten zu lösen, aber da Brandon praktisch nie sterben kann und keine Gegenstände durch falsche Benutzung verloren gehen, ist der Sackgassen-Faktor gleich Null.
Kyrandia ist also kein echtes CD-ROM-Spiel, sondern nur eine aufgepeppte Disketten-Version mit mehr Sound – dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch.



THE LEGEND OF KYRANDIA (CD-ROM)

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286er
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386er/486er
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Grafikadventure
Hersteller	Westwood / Virgin
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; kurz und gut
Spieltext	Deutsch Untertitel; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 300 KByte

Besonderheiten: Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit CD-ROM-Laufwerk.

77

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

Händler- anfragen erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · **LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1**
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher,** also an Euch.

Bitte wählen Sie: 06131/238085 - Fax: 06131/238062

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 59,90**	**DM 79,90**
Freddy Pharkas	**PC**	**DM 59,90**	
Pirates Gold	**PC**	**DM 84,90**	
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 69,90**	
X-Wing Data	**PC**		
Starwing, dt.	**SNES**	**DM 99,90**	
Fields of Glory	**PC**	**DM 84,90**	
Super Turrican, US.	**SNES**	**DM 89,90**	

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 23 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga DM	PC DM
1869	DV	64,90	74,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces over Europe	DV	a. A.	69,90
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Alone in the Dark	DV		84,90
Arabian Nights		59,90	
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA		44,90
Battle Team + Data 2	DA	109,90	109,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		49,90
Bitmap Brothers 2		54,90	54,90
Body Blows		49,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Burntime		a. A.	a. A.
Buzz Adrian			84,90
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Comanche	DV		79,90
Comanche Data	DV		49,90
Comanche + Data	DV		124,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Day of Tentacle	??	a. A.	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Schöne und das Biest	DV		74,90
Dogfight	DA		89,90
Doom			a. A.
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elisabeth 1.	??	a. A.	a. A.
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	74,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Fields of Glory	??	84,90	
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	DV	59,90	64,90
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Freddy Pharkas	DV		59,90
Front Page Football	DA		69,90
Goal!	DA	49,90	
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario			49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Humans		49,90	49,90
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90

Programm		Amiga DM	PC DM
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Lands of Lore	??	a. A.	a. A.
Leather Goddeses 2	DA	79,90	
Legend of Kyrandia 1	DV	a. A.	a. A.
Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.	a. A.
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			39,90
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		a. A.
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Monster Bash	??		a. A.
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. Collection	DV	64,90	74,90
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Pirates Gold	??		84,90
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90	
Premiere Manager		49,90	a. A.
Quest of Glory 3		64,90	
Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Return of Phantom	??		89,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL Datas			a. A.
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Speech	DA		39,90
Strike Commander + Speech	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	59,90	79,90
Task Force 1942	DA		84,90
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
The Legacy			84,90

Programm		Amiga DM	PC DM
Train it		a. A.	a. A.
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
Unlimited Adventures	??	a. A.	a. A.
V for Victory 3			a. A.
Veil of Darkness			54,90
WWF European Rampagne		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
War in the Gulf	??	64,90	69,90
Wing Commander 1		29,90	49,90
Wing Commander 1	DV	39,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
X-Wing	DA		79,90
X-Wing Data	DV		39,90
X-Wing + Data	DV		119,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

7th Guest	129,90
Battle Chess	a. A.
Chessmaster 5 Billion and One	89,90
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
Indiana Jones 4	a. A.
Legend of Kyrandia	a. A.
Space Quest 4	74,90

Mega Drive

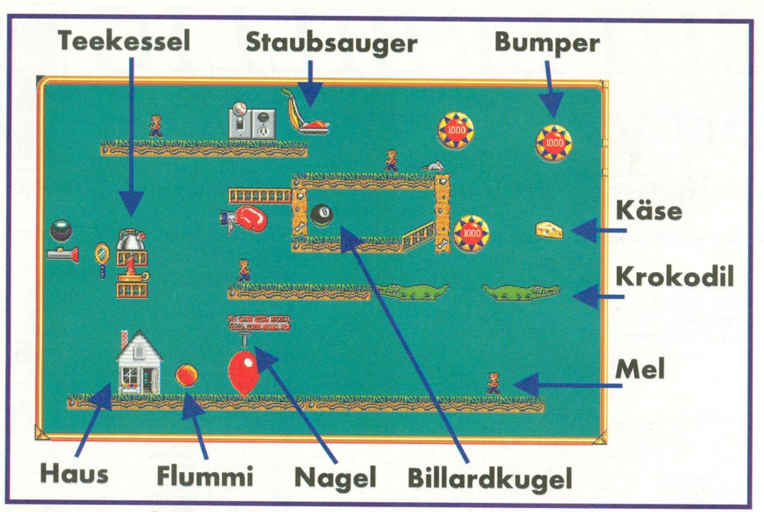
Alien 3	dt	99,90
Flashback	dt	109,90
Shining Force	US	a. A.
Sonic 2	dt	69,90
Tiny Toons	dt	94,90

Super NES

Alien 3	dt	119,90
B.O.B.	dt	104,90
Bubsy	US	119,90
Desert Strike	dt	104,90
Final Fight 2	US	114,90
Jimmy Connors Tennis	dt	109,90
Jungle Strike	US	a. A.
Star Wing	dt	99,90
Street Fighter	dt	89,90
Super Bomberman	US	a. A.
Super Mario Kart	dt	89,90
Super Propotector	dt	109,90
Super Star Wars	dt	119,90
Super Turrican	US	89,90
Techmo NBA Basketball	US	119,90
Tiny Toons	dt	114,90
Ultima 6	US	a. A
Wing Commander	dt	129,90
Wing Commander Special Operations	dt	129,90
WWF 2 Royl Rumple	dt	129,90

Soundkarten

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00



Alle neuen Puzzleteile im Überblick: Mel will in sein Haus, der Käse lockt die Maus, der Flummi macht Pardauz, das Krokodil Dir den Garaus

THE (EVEN MORE) INCREDIBLE MACHINE

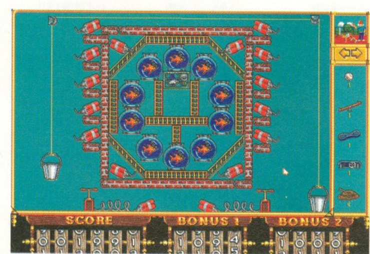
Gutes kann noch besser werden: Das Denkspiel »Incredible Machine« wird in einer Neuauflage gewaltig aufgewertet.

Ende 1992, gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, erschien das Denkspiel »The Incredible Machine« – einen Test können Sie in PC Player 2/93 nachlesen. Damals gab es an dem witzigen Spiel einiges auszusetzen: Zu wenige Level, unausgewogene Aufgaben und einen Editor, mit dem sich keine eigenen Puzzles bauen ließen.

Sierra und Dynamix haben sich der Klagen der Machine-Spieler angenommen und das Programm einer Sourcecode-Kur unterzogen. Die neue Version gibt es in zwei Varianten. Als »The (even more) Incredible Machine« wird sie ab August in den Geschäften angeboten. In den USA erhielten registrierte Kunden des ersten Spiels die neuen Level als Zusatzdisk für eine kleine Upgrade-Gebühr schon Mitte Juni. Leider konnte uns Sierra bis Redaktionsschluß nicht mitteilen, ob und wann es diesen Upgrade auch für deutsche Spieler gibt. Da sich einige wesentliche Änderungen im Spiel getan haben, testen wir die neue Version als eigenständiges Programm einfach nochmal – unsere Wertung bezieht sich also nicht auf die Zusatzdisk, sondern auf das Spiel als Ganzes.

BORIS SCHNEIDER

Tut es nicht gut, wenn Programmierer auf ihre Kunden hören und ein Spiel verbessern? Ich bin mit der neuen Version von Incredible Machine jedenfalls sehr zufrieden. Die frischen Puzzles sind knackiger und abwechslungsreicher als die der ersten Maschine und der neue Editor sollte für eine Flut von Public Domain-Zusatzleveln sorgen, mit denen das Spiel immer mehr erweitert werden kann. Gerade mit dem kleinen Männchen Mel (das allerdings fatal an einen zivilisierten Lemming erinnert) kann man noch einiges mehr anstellen als mit den bisherigen Spielelementen. Ein paar Kleinigkeiten sind immer noch offen (unter anderem die Grafik, die trotz hoher Auflösung immer noch sehr trist wirkt, und der Sound, der außer Dudel-Musik wenig bietet), aber durch die Verbesserungen hat sich Kauffaktor von »Warum nicht?« in »Auf jeden Fall!« verbessert.



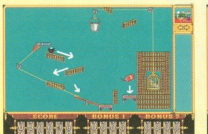
Nur nicht niesen: Das Goldfischglas darf in diesem hochexplosiven Level auf gar keinen Fall beschädigt werden

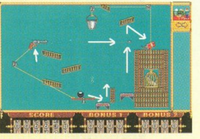


IM WETTBEWERB

Die neue »Incredible Machine« ist der beste Beweis dafür, wie sehr ein Spiel von gut gemachten Leveln abhängt. Genauso wie die zweite Runde der Lemmings dank zäher, unübersichtlicher Level in unserer Gunst nach unten fiel, konnte die Neuauflage der Maschine mit pfiffigen neuen Ideen einen Sprung nach oben machen. Push Over, das Domino-Umfall-Spiel, bleibt weiterhin im Rennen – es ist zwar abstrakt, aber auch hier macht das Puzzlen Spaß.

Lemmings	92
THE (even more) INCREDIBLE MACHINE	**82**
Lemmings II	81
The Incredible Maschine	74
Push Over	73

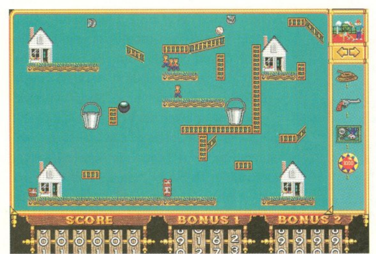




Wie kommt die Katze aus dem Käfig? Das Puzzle beruht auf geschicktem Timing mehrerer Ereignisse. Die Bowlingkugel wird durch die Rampen so langsam wie möglich nach unten geleitet, damit das Dynamit Zeit hat, dank des Trampolins und der Wand auf die Mauer zu fallen. Dann löst die umgekippte Wippe den Revolver aus; die Kugel trifft das Dynamit, welches ein passendes Loch sprengt. Inzwischen rollt die Bowlingkugel weiter auf das Trampolin, wird ebenfalls an der Decke abgelenkt und landet im Eimer. Der ist jetzt endlich schwer genug um den Käfig anzuheben.

Bei »The Incredible Machine« geht es darum, eine angefangene Maschine zu vollenden. Die aufgebauten Konstruktionen sind möglichst kompliziert und bestehen aus Seilzügen, Wippen und Mauern; aber auch exotische Elemente wie Affen auf Fahrrädern oder Dynamitstangen sind zu finden. In der neuen Version von Incredible Machine sind zehn neue Bauelemente (sowie eine neue Mauer-Grafik) eingebaut. Die neuen Elemente sind im einzelnen: Ein Stück Käse, mit dem man Mäuse locken kann; ein Flummi, der von alleine immer höher springt; eine Billardkugel, die zwar nicht der Schwerkraft gehorcht aber von Wänden abprallt; einen Bumper wie in einem Flipperautomaten; einen Nagel, der Luftballons zum Platzen bringt; einen Staubsauger, der alles aufsaugt, was ihm vor die Düse kommt; einen Teekessel, der bei Erhitzen Dampf abläßt und sich durch den Druck auch bewegt; ein Krokodil, das alle lebenden »Maschinenteile« auffrißt; ein Haus und schließlich Mel, ein kleines Männchen, welches in dem Haus wohnt.

Die neuen Elemente tauchen erst ab Level 88 auf, denn die vorherigen Level sind bis auf klitzekleine Details identisch mit der ersten Version der Incredible Machine. Ab Level 88 beginnt das Spiel quasi erneut mit etwas einfacheren Leveln, welche die neuen Elemente erklären; der Schwierigkeitsgrad steigt dann aber steil an und die letzten Level sind extra mit dem Wort: »Für Experten!« gekennzeichnet. Auch wenn Sie das erste Spiel nicht zu Ende gespielt haben: Nach der Installation dürfen Sie schon alle Level bis 87 direkt anwählen.



Lemminge im Kleinformat: In jedes der vier Häuser soll genau ein Männchen

Die neuen Level sind nach und nach per Paßwort erreichbar, wenn Sie den vorhergehenden Level gelöst haben. Außerdem haben die Programmierer den Editor generalüberholt. In der alten Version konnte man mit ihm nur einfach herumspielen; in der neuen Version ist ein echter Level-Editor draus geworden. Zu den neuen Funktionen gehört die Möglichkeit, Teile fest auf dem Spielfeld zu installieren (so daß man sie nicht mehr bewegen kann), die Anzahl der zur Verfügung stehenden Teile zu beschränken, und ein Mini-Texteditor, in den Sie eine Beschreibung des Levels eintippen können. So lassen sich endlich echte Puzzles bauen, die Sie Freunden oder Bekannten geben können (sofern sie auch das Programm besitzen). Eine Windows-Version von »The (even more) Incredible Machine« soll im August folgen; der richtige Nachfolger ist für den Herbst geplant. **(bs)**



ERSTE SCHRITTE

Dank des Paßwort-Systems genügt ein einzige Eingabe, um alle 153 Level anwählen zu können. Tippen Sie als Paßwort einfach »AWE«, um direkt an jedes Puzzle zu kommen.



THE (even more) INCREDIBLE MACHINE

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,– (als Vollprod.)
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; wenig
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Verbesserte Version mit zusätzlichen Leveln und neuem Editor

Wir empfehlen: 286 (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



DIE PC PLAYER-DISKETTE

Unsere Diskette offeriert eine abwechslungsreiche Software-Sommerfrische: Kilobyteweise VGA-Tools, eine Expedition mit den Lost Vikings von Interplay und vehemente Flipper-Freuden.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unseren Disketten benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM.**
- **Das Installations-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe von »START« auf.**

Alle Monate wieder bietet PC Player eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an. Für 8 Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es in sich hat.

Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 8/93 finden Sie folgende Attraktionen:

Flippern mit Pinball Dreams

Mit Spannung erwartet die Flipper-Fangemeinde die fertige PC-Version von »Pinball Dreams«. Das rassige Tilt-Festival von 21st Century bietet gleich vier Flipper in einem. Ein Mitglied des Quartetts mit dem schönen Namen »Ignition« finden Sie auf unserer neuen Diskette. Jagen Sie die realistisch animierte Kugel über den Bildschirm und erfreuen Sie sich am harmonischen Klack-Klack der Soundeffekte.



Heute schon geflippert? Eines von vier Pinball Dreams-Spielfeldern können Sie gründlich ausprobieren.

Schnupperversion von The Lost Vikings

Interplays witziges Action-Adventure um drei im Weltall gestrandete Wikinger testen wir in dieser Ausgabe. Passend dazu gibt's eine spielbare Demoversion, bei der man sich ausführlich mit Steuerung und Grafik vertraut macht. Kontrollieren Sie abwechselnd Erik, Olaf und Baelog, um diverse außerirdische Widrigkeiten zu meistern.



Rettet die Wikinger! – mit unserer Demoversion

VGA-Tools

Im Rahmen unseres VGA-Schwerpunkts haben wir ein dickes Paket aus Public-Domain-Tools für Ihre VGA-Karte zusammengestellt. Zuerst einmal finden Sie die drei Benchmark-Programme (»VidSpeed«, »VGASpeed«, »3DBench«) mit denen unser Hardware-Labor die Geschwindigkeit der VGA-Karten mißt. Für alle Super-VGA-Spiele gibt es »Univesa«, den ultimativen VESA-Treiber. Er ist schneller und kompatibler als die meisten anderen und funktioniert mit praktisch jeder VGA-Karte. Um auszuprobieren, ob Ihre Karte wirklich funktioniert und ob sie voll VESA-kompatibel ist, gibt es auch noch mehrere Testprogramme, die von CGA bis zu Truecolor mit 16 Millionen Farben jeden Modus auf Herz und Nieren prüfen.

Ja, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM 8,- pro Stück (inklusive Porto und Versand) bestellen (bitte zutreffendes ankreuzen):

- ❑ Ausgabe 08/93
- ❑ Ausgabe __/93
- ❑ Ausgabe __/93

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

❑ Bankabbuchung

Bankleitzahl:

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

Kontoinhaber:

❑ Scheck liegt bei
❑ Gegen Rechnung
❑ Per Nachnahme (zzgl. DM 5,– Nachnahmegebühr)
❑ Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck (zzgl. DM 5,-)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

SO WIRD BESTELLT

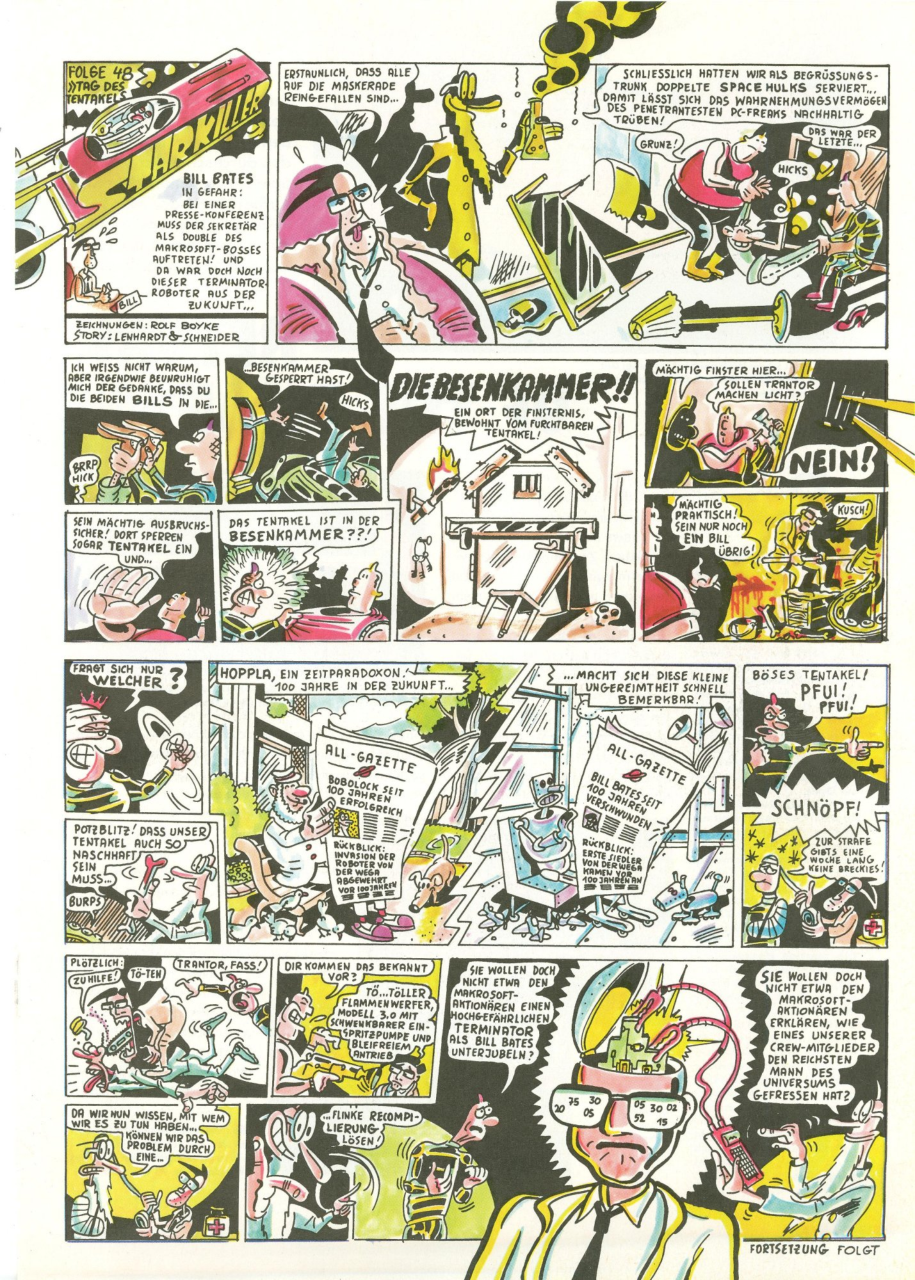
Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcoupon links vollständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Development
PC PLAYER Diskettenservice
Postfach 10 05 18
80079 München

Telefonisch und per Fax:

Unsere »Call-a-Disk«-Hotline nimmt wochentags zwischen 10 und 18 Uhr Ihre Bestellung gerne entgegen. Bitte wählen Sie die Nummer (089) 427 1039. Alternativ können Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende Nummer schicken: (089) 423 608.



FOLGE 48
»TAG DES TENTAKELS«
STARKILLER
BILL BATES IN GEFAHR: BEI EINER PRESSE-KONFERENZ MUSS DER SEKRETÄR ALS DOUBLE DES MAKROSOFT-BOSSES AUFTRETEN! UND DA WAR DOCH NOCH DIESER TERMINATOR-ROBOTER AUS DER ZUKUNFT...
BILL
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE
STORY: LENHARDT & SCHNEIDER
ERSTAUNLICH, DASS ALLE AUF DIE MASKERADE REINGEFALLEN SIND...
SCHLIESSLICH HATTEN WIR ALS BEGRÜSSUNGS-TRUNK DOPPELTE SPACE HULKS SERVIERT... DAMIT LÄSST SICH DAS WAHRNEHMUNGSVERMÖGEN DES PENETRANTESTEN PC-FREAKS NACHHALTIG TRÜBEN!
GRUNZ!
DAS WAR DER LETZTE...
HICKS
ICH WEISS NICHT WARUM, ABER IRGENDWIE BEUNRUHIGT MICH DER GEDANKE, DASS DU DIE BEIDEN BILLS IN DIE...
BRRP HICK
...BESENKAMMER GESPERRT HAST!
HICKS
DIE BESENKAMMER!!
EIN ORT DER FINSTERNIS, BEWOHNT VOM FURCHTBAREN TENTAKEL!
MÄCHTIG FINSTER HIER...
SOLLEN TRANTOR MACHEN LICHT?
NEIN!
SEIN MÄCHTIG AUSBRUCHS-SICHER! DORT SPERREN SOGAR TENTAKEL EIN UND...
DAS TENTAKEL IST IN DER BESENKAMMER??!
MÄCHTIG PRAKTISCH! SEIN NUR NOCH EIN BILL ÜBRIG!
KUSCH!
FRAGT SICH NUR WELCHER?
HOPPLA, EIN ZEITPARADOXON! 100 JAHRE IN DER ZUKUNFT...
ALL-GAZETTE
BOBOLOCK SEIT 100 JAHREN ERFOLGREICH
RÜCKBLICK: INVASION DER ROBOTER VON DER WEGA ABGEWEHRT VOR 100 JAHREN
...MACHT SICH DIESE KLEINE UNGEREIMTHEIT SCHNELL BEMERKBAR!
ALL-GAZETTE
BILL BATES SEIT 100 JAHREN VERSCHWUNDEN
RÜCKBLICK: ERSTE SIEDLER VON DER WEGA KAMEN VOR 100 JAHREN AN
BÖSES TENTAKEL! PFUI! PFUI!
POTZBLITZ! DASS UNSER TENTAKEL AUCH SO NASCHHAFT SEIN MUSS...
BURPS
SCHNÖPF!
ZUR STRAFE GIBTS EINE WOCHE LANG KEINE BRECKIES!
PLÖTZLICH:
ZU HILFE!
TÖ-TEN
TRANTOR, FASS!
DIR KOMMEN DAS BEKANNT VOR?
TÖ...TÖLLER FLAMMENWERFER, MODELL 3.0 MIT SCHWENKBARER EIN-SPRITZPUMPE UND BLEIFREIEM ANTRIEB
SIE WOLLEN DOCH NICHT ETWA DEN MAKROSOFT-AKTIONÄREN EINEN HOCHGEFÄHRLICHEN TERMINATOR ALS BILL BATES UNTERJUBELN?
SIE WOLLEN DOCH NICHT ETWA DEN MAKROSOFT-AKTIONÄREN ERKLÄREN, WIE EINES UNSERER CREW-MITGLIEDER DEN REICHSTEN MANN DES UNIVERSUMS GEFRESSEN HAT?
DA WIR NUN WISSEN, MIT WEM WIR ES ZU TUN HABEN... KÖNNEN WIR DAS PROBLEM DURCH EINE...
...FLINKE RECOMPILIERUNG LÖSEN!
20 75 30 05
05 30 02 52 15
FORTSETZUNG FOLGT



1881 ist die Welt noch in Ordnung: Der Kronleuchter hängt brav an der Decke und plättet keine Gäste

Kultur und Romantik gehören nicht gerade zu den tragenden Elementen des durchschnittlichen PC-Spiels. Für seine Adventure-Aufbereitung der Mär vom »Phantom der Oper« hat Microprose tief in die schöngeistige Kiste gegriffen.

RETURN OF THE PHANTOM

Die Oper zu Paris. Der Vorhang hebt sich zur Premiere von »Don Triumphant«, doch als die Sängerin Christine Florent die ersten Verse anstimmt, stürzt ein Kronleuchter mitten ins gebannt lauschende Publikum. Zusammenhänge zwischen mangelnder Sangeskunst und Lüstersturz gibt es nicht; vielmehr scheint ein Attentäter den »Unfall« verursacht zu haben. Der Polizist Raoul Montand erscheint am folgenden Tag, um den Tatort zu untersuchen. Immer mehr Zeichen deuten darauf hin, daß der Schuldige frisch aus dem Jenseits stammt. Dringend tatverdächtig ist Erik, das legendäre Phantom der Oper, das allerdings seit 100 Jahren tot ist.

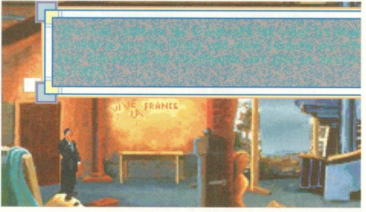
HEINRICH LENHARDT

Wer bei Abenteuerspielen auf besonders verrückte und witzige Gags Wert legt, sei gewarnt. Return of the Phantom setzt auf ein etwas trockenes, aber nicht reizloses Kultur- und Katakomben-Ambiente. Bei den extrem ausführlichen Plaudereien (hart an der Grenze zur Geschwätzigkeit) erfährt man so manches Detail über die Arbeit hinter den Kulissen und die Geschichte der Pariser Oper.

Die geschmackvoll-düsteren Grafiken passen ganz gut zur gediegenen Atmosphäre, aber beim Spieldesign haben es die Programmierer mit der Behäbigkeit übertrieben. Return of the Phantom ist ein Quatsch- und Rumlauf-Adventure mit wenig Gegenständen und noch weniger echten Puzzles.

Die geistige Herausforderung konzentriert sich darauf, die Übersicht zu behalten sowie mit Gott und der Welt zu reden.

Das Beste sind noch die komfortable Bedienung und die originelle Story. Allerdings ist die Umsetzung der reizvollen Idee nicht immer überzeugend; manches Handlungselement wirkt reichlich konstruiert. So bleibt das neue Microprose-Adventure ein Fall für Einsteiger, die mit einem akuten Puzzlemangel leben können.



Ein Doppelklick auf das »Look«-Kommando bringt eine allgemeine Raumbeschreibung auf den Bildschirm

Eingebettet in eine kuschelige Mischung aus Gruselkrimi, Romantik und ein paar Häppchen Kultur steuert Microprose mit »Return of the Phantom« neue Handlungsgefilde an. Nach der verrückten SF-Story von »Rex Nebular« entführt uns der Hersteller diesmal in die Welt der Oper. Die Handlung findet größtenteils im Jahre 1881 statt: Unser Held Raoul wird auf mysteriöse Weise ins 19. Jahrhundert versetzt, wo das putzmuntere Phantom noch aus Fleisch und Blut ist.

Das Programm bietet alle bedienungstechnischen Finessen eines soliden, braven Grafik-Adventures. Um Befehle zu bilden, klicken Sie zunächst eines der zehn Verben an, die im Menü links unten angeordnet sind. Anschließend klickt man auf die Person oder den Gegenstand, für den dieser Befehl gelten soll. Bei einigen



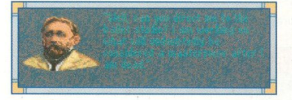
Düster, aber stilvoll wird das Opern-Ambiente optisch rübergebracht

Einfache Dialogmenüs: Klicken Sie sich einfach durch alle Antwortmöglichkeiten, um wichtige Informationen zu erhalten



IM WETTBEWERB

Return of the Phantom ist ein Adventure in Moll: Stilvolle Ausstattung, elegante Bedienung, aber spannend wie ein Opernabend. Gegenüber Microproses letztem Adventure Rex Nebular sacken Spielwitz und Puzzledichte spürbar ab. Wer eher ernsthafte Spiele mit Krimi-Touch liebt, ist bei Electronic Arts' (auch in Deutsch erhältlicher) Sherlock Holmes-Adaption besser aufgehoben. Selbst Sierras wirr-verzwickter Krimifall Dagger of Amon Ra zieht sich gegenüber dem faden Phantom noch achtbar aus der Affäre.



Ein Hauch von Humor: Der Maler Degas schaut vorbei



Die Vorgeschichte spielt in der Gegenwart. In der Pariser Oper wird eine Premiere gegeben.

Doch welch unheimlicher Schatten wandelt durch die nahen Katakomben?

Ist es der selbe Schlingel, der am Halterungskabel des Kronleuchters sägt...



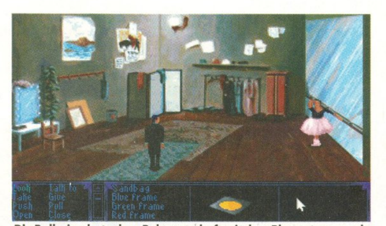
...und damit das Publikum ein wenig nervös macht?

Objekten im Inventar erscheinen außerdem zusätzliche Aktionen, die man speziell mit diesem guten Stück anstellen kann. Netter Dienst am Kunden: Beim Verlassen des Programms wird der aktuelle Spielstand automatisch gespeichert. Außerdem gibt es zwei Schwierigkeitsgrade, die sich aber nicht sonderlich voneinander unterscheiden.

Allzu intensiv werden Sie sich ohnehin nicht mit dem Manipulieren von Gegenständen auseinandersetzen. Return of the Phantom ist nur dünn mit Puzzles beglückt worden; die Spieldesigner legten mehr Wert auf Dialoge und Story. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, in der Oper herumzuspazieren und alle möglichen Personen im Multiple-Choice-Verfahren zu befragen. Was da an handlungstechnischen Nuancen ans Tageslicht herauskommt, wird bevorzugt Leute entzücken, die sich an möglichst verschlungenen Verwandtschaftsbeziehungen ergötzen können. So übernimmt Raoul, der Polizist der Gegenwart, im Jahre 1881 den Part von Raoul, dem Vicomte de Chagny. Jeder Handlungsträger in der Gegenwart ist um drei Ecken mit einer Person aus dem 19. Jahrhundert verwandt oder verschwägert – Zufälle gibt's...

Alle Personen-Animationen basieren auf digitalisierten Videoanimationen. Die Akteure bewegen sich ebenso gemächlich wie realistisch über den Bildschirm. Das Betrachten einer gemütlichen Raumdurchquerung kann auf Dauer allerdings ernsthaft langweilig werden. Zumindest in einigen Zimmern dürfen Sie den betulichen Schlurfschritt durch Druck auf die Leertaste beschleunigen. Bei Dialogen gibt's in den Boxen mit den Text-Statements kleine gemalte Porträts zu sehen, die den jeweiligen Sprecher in Nahaufnahme zeigen.

Microprose plant keine Version mit deutschen Texten. In Kürze soll eine CD-ROM-Fassung erscheinen, bei der alle Dialoge gesprochen werden; allerdings nur in Englisch. **(hl)**



Die Ballerina hat schon Bekanntschaft mit dem Phantom gemacht

RETURN OF THE PHANTOM

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Hanbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch, sehr viel (dt. Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 565 KByte + 1,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: Zwei Schwierigkeitsgrade. Automatisches Speichern beim Verlassen des Programms.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

58

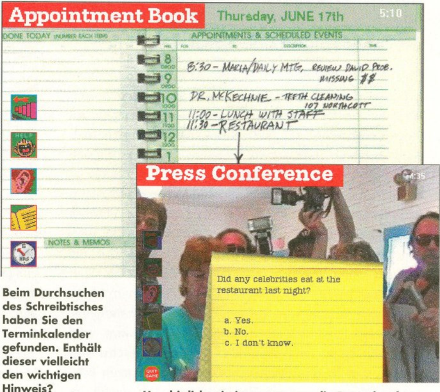
WHO KILLED SAM RUPERT?

Amateur-Detektive können sich jetzt an einem lebensechten Mordfall versuchen – sofern ein CD-ROM im Hause ist.

Sam Rupert war ein bekannter Restaurant-Besitzer, bis er letzte Nacht in seinem Weinkeller ermordet wurde. Ihr Chef bei der Mordkommission gibt Ihnen nur sechs Stunden Zeit, das Verbrechen aufzuklären. So stellt sich also die Frage: »Who killed Sam Rupert?«.

Dieses Programm ist der erste Titel aus der Reihe »Virtual Murder«, bei der man in die Rolle eines Polizeibeamten versetzt wird. Zu Beginn des Spiels werden Sie in einem Videofilm über die allgemeinen Umstände der Tat und die Person Sam Ruperts informiert, dann beginnt die Detail-Arbeit. Zuerst einmal gilt es, den Tatort zu untersuchen. Der Mord geschah in einem Weinkeller, wo sich Sam offensichtlich mit einer anderen Person traf, um eine Flasche Wein zu genießen. Vielleicht sind an den Gläsern oder an anderen Objekten Fingerabdrücke oder Speichelspuren zu finden. Als nächstes können Sie die acht Verdächtigen vernehmen; neben den Angestellten des Restaurants gehören auch Sams Frau und ein wütender Kunde zu diesem Kreis. Eine Durchsuchung der anderen Räume des Restaurants führt vielleicht zu neuen Erkenntnissen. Außerdem können Sie im Autopsie-Bericht schmökern, Sams Terminkalender und seine Telefongespräche überprüfen oder gar ein Weinlexikon befragen. Alle einmal entdeckten Fakten werden in einem Notizbuch notiert und können nochmal nachgeschlagen werden, ohne daß Ihr Zeitlimit belastet wird. Denn die sechs Stunden reichen noch nicht mal, um wirklich alles zu untersuchen.

Kurz vor Ablauf der Zeit müssen Sie sich einer Pressekonferenz stellen. Erst wenn Sie die zehn Fragen der neugierigen Reporter richtig beantwortet haben, dürfen Sie ins Endspiel und versuchen, den Mörder zu identifizieren. »Who killed Sam Rupert« wird auf einem CD-ROM ausgeliefert, das gleichzeitig auf PCs und Macintosh-Computern verwendet werden kann; Sie benötigen Windows 3.1 und eine Soundkarte, um die Sprachausgabe zu hören. **(bs)**



Beim Durchsuchen des Schreibtisches haben Sie den Terminkalender gefunden. Enthält dieser vielleicht den wichtigen Hinweis?

Unerbittlich wie immer wartet die Pressekonferenz mit bohrenden Fragen auf Sie

BORIS SCHNEIDER

Vergleicht man Sam Rupert mit den drei Sherlock Holmes-Titeln von Icom, dann sieht es sehr schlecht für den englischen Meisterdetektiv aus. Bei »Who killed...« können Sie echte Spuren verfolgen und haben viel mehr spielerische Auswahl. Das automatische Mitnotieren im Notizbuch hilft auch bei der sprachlichen Hürde. Wenn Sie eine Zeugenaussage akustisch nicht verstehen, können Sie einfach in der Notizbuch-Version nachblättern. Spielerische Feinheiten wie die Pressekonferenz machen aus dem reinen Datensammeln tatsächlich ein lösbares Rätsel. Daß es nur einen Fall zu lösen gibt, läßt sich durch den geringen Preis (rund 70 Mark im Import) ruhig verschmerzen. Absolut tödlich ist aber die dilettantische Technik; die Nachladezeiten von der CD sind selbst bei einem Superlaufwerk unerträglich. Szenen wie das Absuchen des Tatorts führen zu nervösen Zuckungen, während man auf das Erscheinen eines einzigen Bilds wartet.
Sam Rupert zeigt mit seinen guten Ansätzen, wie man einen CD-ROM-Krimi gestalten kann. Wenn die Programmierer die Technik etwas aufpolieren und spielerisch noch etwas mehr Komplexität einfließen lassen, könnten sich die »Virtual Murder«-Serie zu Muß-Käufen entwickeln.



Die Zeugenaussagen können Sie zwar nicht beeinflussen, immerhin sehen Sie sie aber als kleinen Videofilm



WHO KILLED SAM RUPERT?

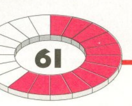
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

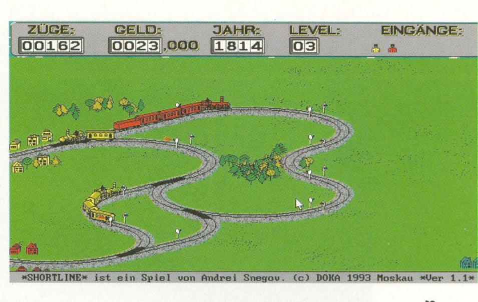
Spiele-Typ	Krimi-Adventure
Hersteller	Creative Multimedia
Ca.-Preis	DM 70,– (Import)
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; als Video im Programm
Spieltext	Englisch; sehr viel, Fachausdrücke
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte (Windows 3.1)
Festplattenplatz: wenige KByte

Besonderheiten: Soundkarte unbedingt erforderlich; CD gleichzeitig auf PC und Macintosh verwendbar.

Wir empfehlen: 486er mit 8 MByte RAM, Windows 3.1, möglichst schnelles CD-ROM-Laufwerk.





Anfangs sieht alles noch ganz übersichtlich aus – die Farbe eines Zuges symbolisiert seinen jeweiligen Zielbahnhof

Ihr Traumberuf Lokführer ist unerreichbar, doch zum Hilfsweichensteller sollte es dank diesem Eisenbahnspiel immer noch langen.

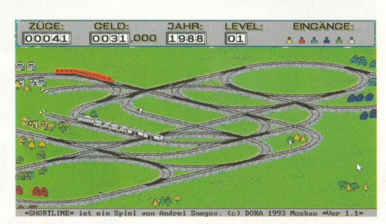
SYBEX TRAIN

Modelleisenbahnen gibt es heute in den unterschiedlichsten Größen und Spurweiten. Auf dem eigenen Rasen verlegt geraten die Schienen der Gartenbahn jedoch leicht dem Rasenmäher in die Quere. Die Loks der kleinsten Bahn (Spur »Z«) hingegen werden wegen Ihrer Winzigkeit mitunter vom Familienhund verspeist. Angesichts dieser Widrigkeiten böte es sich eigentlich an, eine Eisenbahn auf dem PC zu simulieren.

»Sybex Train« geht über diese Idee hinaus und stellt Sie vor die Aufgabe, gezielt Schienenverbindungen zwischen mehreren Ortschaften zu bauen und Züge auf das richtige Gleis zu leiten. In jedem Level durchlebt man die Zeit zwischen den Jahren 1800 und 2000. Anfangs gibt es nur zwei Städte, zwischen denen Züge verkehren können. Bald jedoch wachsen neue Siedlungen, die an das Streckennetz angeschlossen werden müssen. Die notwendigen Gleisbauarbeiten werden durch eine Anwahl des passenden Schienenstücks über die linke Maustaste und einer entsprechenden Positionierung durchgeführt. Zum Umschalten der Weichen und Signale drückt man zunächst beide Maustasten und gelangt so in den Betriebsmodus.

Züge fahren zufällig von einem der Bahnhöfe in die Anlage ein. Die jeweilige Farbe entspricht der Farbe des Zielbahnhofs. Ihre Aufgabe ist es nun, diese Züge ohne Kollision abzufertigen. Kniffelig wird es besonders in höheren Spielstufen, wenn gleich mehrere Züge gleichzeitig dirigiert werden müssen. Da das Spielfeld sich auf eine Bildschirmseite beschränkt, geht dem Spieler dabei wenigstens nicht ganz der Überblick verloren.

Im Lauf der Jahrzehnte werden automatisch neue Fahrzeugtypen entwickelt und kommen mit höheren Fahrgeschwindigkeiten zum Einsatz. Zudem variiert die Zahl der angehängten Waggons. Erreicht ein Zug seinen Bestimmungsort so erhalten Sie eine entsprechende Geldsumme. Der Bau und Unterhalt von Schienenstücken sind jedoch als Kosten zu verbuchen. Besonders tragisch wirken sich Zusammenstösse auf Ihre Barschaft aus. Gleichzeitig müssen Sie den Zustand des Gleiskörpers im Auge behalten, um gegebenenfalls fleißige Gleisarbeiter anzufordern. Haben Sie einen Level überstanden, so geht es erneut im Jahr 1800 und ohne Gleisverbindungen weiter, jedoch steigt die Zahl der einfahrenden Züge und der auftretenden Schienenschäden. **(tw)**



Gegen Ende eines Levels ist das Schienennetz schon erheblich gewachsen



SYBEX TRAIN

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Sybex
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: 200 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Selbst CGA-Grafikkarten werden unterstützt.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, VGA und Maus.

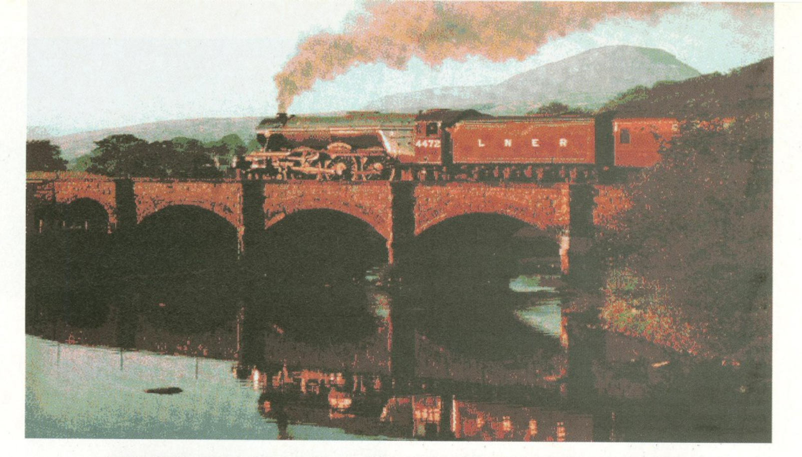
59

THOMAS WERNER

Wirklich neu ist die Idee von der computerisierten Eisenbahn nicht – zuletzt veröffentlichte beispielsweise die Firma Kingsoft das sehr nett gemachte »Locomotion«. Allerdings ist Sybex Train kein bloßes Plagiat – einige Ideen wie das Verlegen der Gleise stecken schon darin. Weniger schön sind Schnitzer im Handbuch (falsche Installationshinweise) und die schlicht nicht funktionierende Option der Namenseingabe für die Bestenliste.

Muß man anfangs noch sehr lange auf Züge warten und beobachtet gelangweilt wie ein richtiger Bahnbeamter das eisenbahnerische Treiben, so zittert man in höheren Leveln dann doch ganz schön um die Unversehrtheit der Passagiere. Von der optischen Aufmachung her ist dieses Spiel keine Schönheit und die minimalen Soundeffekte hätte man sich schenken können. Als Denkspiel fesselt es allerdings schon eine gewisse Zeit.

Langfristig läßt die Motivation mangels Abwechslung nach, doch als Spiel für Zwischendurch ist »Sybex Train« gut geeignet – auch wenn mir persönlich »Locomotion« mehr zusagt.



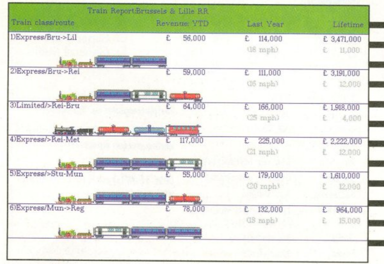
RAILROAD TYCOON DELUXE

Wenn Sie sich schon in jahrzehntelanger Arbeit zum Eisenbahn-Mogul hocharbeiten, dann aber bitte mit Super VGA-Grafik! Unsere Strategie-Referenz Railroad Tycoon präsentiert sich im neuen »Deluxe«-Look.

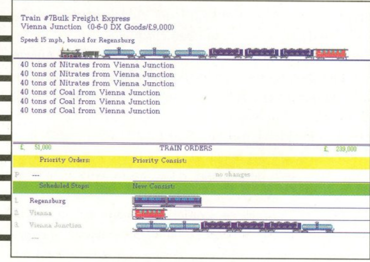
Die Remakes sind unter uns: An Cover-Versionen von alten Songs oder Neuverfilmungen ehrwürdiger Hollywood-Schinken herrscht kein Mangel. Die künstlerische Klasse des Originals ist schwer zu übertreffen, aber die Wiederaufbereitungen protzen oft durch den Einsatz moderner Technik. Microprose hat die PC-Spiele als ideales Medium für Software-Remakes entdeckt – schließlich wurden hier in den letzten paar Jahren sämtliche Grafik-, Sound- und Rechnerleistungs-Standards weit nach oben geschraubt. Gleich zwei seiner erfolgreichsten Spiele hat der Hersteller in die Maske geschickt: Mit der Super VGA-Version von »Pirates« wurde der Anfang gemacht; die »Deluxe«-Ausgabe von »Railroad Tycoon« ist auch fahrplanmäßig eingetroffen.

Fernab von Bahn-Privatisierung und Streckenstillegungen versetzt Sie das Programm ins 19. Jahrhundert, dem goldenen Zeitalter der Eisenbahn. Bevor die erste Weiche schnalzt, wählt man Szenario und Schwierigkeitsgrad. Es gibt sechs geographische Regionen, in denen Sie Ihr Schienenimperium aufbauen können: Europa, Nordamerika, Südamerika, westliche USA, östliche USA und Afrika. Bei einigen Kontinenten dürfen Sie eines von mehreren Startdaten wählen; von da an haben Sie 100 Spieljahre Zeit, um Ihr Unternehmen auszubauen.

Wie beim alten Railroad Tycoon gibt es vier Basis-Schwie-



Zug-Übersicht: Auf welchen Strecken gibt's die besten Umsätze?

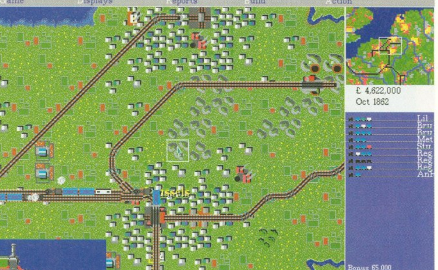


Fahrplangestaltung und Waggonverteilung im Detail

rigkeitsgrade. Je leichter man es sich macht, desto mehr Profit bringen die einzelnen Fahrten; zusätzlich lassen sich drei Faktoren einstellen. Bei »Basic Economy« nimmt jeder Bahnhof jede Fracht an; herausfordernder wird es, wenn Sie bei der Streckenplanung die individuellen Bedürfnisse der einzelnen Städte berücksichtigen müssen. Auf den Gleisen kann es zu Kollisionen kommen; bei der vereinfachten Variante dürfen zwei Züge schadlos »übereinander« hinwegfahren. Schließlich wählt man entweder recht freundliche Computergegner oder Halsabschneider, die Handelskriege anzetteln und durch Aktienaufkauf versuchen, Ihre Firma zu übernehmen. Faustregel für High-Score-Jäger: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser kann ihre Bewertung am Spielende ausfallen.

Das Spielgebiet können Sie in vier Maßstäben betrachten – von der Kontinentalkarte, bei der alles auf ein Bild paßt, bis zur Nahansicht. Um das Tagesgeschäft zu beginnen, suchen Sie sich zwei recht gut entwickelte Städte aus, die nicht zu weit voneinander entfernt liegen. Nun verbindet man die Orte mit Gleisen. Achten Sie auf eine schöne gerade Strecke ohne unnötige Kurven, die durch möglichst flaches Terrain führt. Sie sparen Geld und später viel Zeit; muß eine Dampflok bergauf kraxeln, verliert sie an Geschwindigkeit. In jeder der beiden Städte eröffnen Sie jetzt eine Station. Sie haben vier Bahnhofsgrößen zur Auswahl, die natürlich unterschiedlich teuer sind. Je umfangreicher der Neubau, desto größer sein Einzugsgebiet und damit der Ausstoß an Post, Passagieren und diversen Frachtgütern. Nun müssen Sie nur noch eine Lok kaufen und mit Anhängern ausstatten – schon steht die erste Zugverbindung.

Das Pendeln zwischen den Bahnhöfen und alle Waggonwechsel erfolgen automatisch. Sie kontrollieren den Ablauf, indem Sie jederzeit die Art und Anzahl der Anhänger sowie den Fahrplan ändern. Achten Sie dabei auf Angebot und Nachfrage der einzelnen Städte. Sie sind stets bemüht, die Anhänger optimal auszulasten; je mehr Waggons eine Lok schleppen muß, desto länger braucht sie für die Fahrt. Im Lauf der Spieljahre werden immer wieder neue Modelle mit



»Rate War« rund um Brüssel: Zwei Eisenbahngesellschaften konkurrieren um die Versorgung dieses lukrativen Bahnhofs

Bricht eine Lok den Temporekord, darf man ihr einen niedlichen Namen geben. Solche Promi-Züge werden dann von Passagieren bevorzugt.

SPIELERISCHE NEUERUNGEN

Die Unterschiede zwischen der alten Version und der Deluxe-Ausgabe von Railroad Tycoon halten sich in Grenzen. Hier die markantesten Verbesserungen:

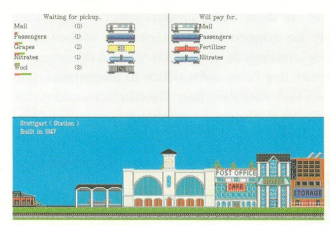
1. Neue Szenarien: England ist rausgeflogen, neu dabei sind Afrika, Südamerika und Nordamerika.
Übernommen wurden Europa sowie westliche und östliche USA.

2. 11 Lokomotiv-Typen sind dazugekommen; insgesamt gibt es jetzt 32 Modelle.

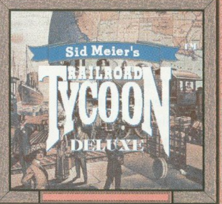
3. Bei einigen Szenarien (vor allem USA) hat man die Wahl zwischen mehreren Startjahren.

4. Mehr als 32 Bahnhöfe konnte das alte Railroad Tycoon nicht verwalten. Bei der Deluxe-Ausgabe kann Ihr Schienenimperium immerhin 40 Stück verkraften, aber das Limit wird viele fortgeschrittene Spieler ärgern. Am Speichermangel kann's kaum liegen; heutzutage hat fast jeder gemeine PC mindestens 4 MByte RAM auf Lager.

5. Durch zusätzliche Rohstoffe wie Kupfer oder Zucker kommt ein wenig mehr Abwechslung in die Waggons.



Diese Detailansicht zeigt, welche Güter in einer Station abgeholt und geliefert werden können



Neben den sechs Regionen dürfen Sie jetzt auch das Startjahr für Ihre Karriere wählen



IM WETTBEWERB

Inhaltliche Verbesserungen müssen Sie bei Railroad Tycoon Deluxe mit der Lupe suchen. In der Gesamtwertung gibt's deshalb keinen Zuschlag gegenüber der »alten« Version, aber angesichts von 92 Punkten herrscht kein Grund zur Depression. Ein weiteres Strategiespiel von Sid Meier mit Kultstatus ist Civilization. Eisenbahn-Alternativen: Kingsofts unkompliziertes Denkspiel Locomotion und A-Train, eine staubtrockene Wirtschaftssimulation von Maxis.

RAILROAD TYCOON DELUXE	**93**
Railroad Tycoon	92
Civilization	91
Locomotion	73
A-Train	61



Von der Kontinentalkarte bis zur Detailansicht können Sie das Spielfeld in vier verschiedenen Maßstäben betrachten

verschiedenen PS- und Tempo-Daten erfunden.

Das Prinzip des Lokkaufens, Gleisverlegens und Bahnhofbauens zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. Mit den Einnahmen, die Sie durch das Transportgeschäft erzielen, wollen Sie natürlich expandieren. Also plant man neue Strecken, baut Tunnels oder Brücken und breitet sein Schienenimperium solange aus, bis man auf die Konkurrenz stößt. Drei computergesteuerte Gegner werkeln an anderen Ecken des Kontinents vor sich hin, doch früher oder später kommt man sich in die Quere. Wollen Sie eine Stadt ansteuern, die bereits von einem Gegner erschlossen wurde, gibt es einen »Rate War«. Die Stadtväter beurteilen jeweils am Ende eines Jahres, welche Eisenbahn-Gesellschaft am meisten Güter ranschaffte und wegtransportierte. Der Sieger erhält den Zuschlag; der Verlierer wird aus der Stadt geworfen.

Ihre wirtschaftlichen Erfolge werden genau registriert

Alle wirtschaftlichen Erfolge und Pleiten wirken sich unweigerlich auf den Aktienkurs Ihres Unternehmens aus. Sie können selber Aktien kaufen, was sich vor allem zu Spielbeginn lohnt. Sobald die Kurse nach oben abheben, streichen Sie Jahr für Jahr nette Börsengewinne ein. Sobald eine Partei über 50 Prozent aller Aktien eines Unternehmens besitzt, übernimmt sie diese Eisenbahngesellschaft – teuer, aber machbar. Sie können damit unliebsame Mitbewerber schlucken; andererseits sind auch die Computergegner darauf scharf, Ihre Firma unfreundlich zu übernehmen. Die Einnahmen und Ausgaben Ihrer Gesellschaft werden alle zwei Spieljahre in einer genauen Abrechnung festgehalten.

(hl)

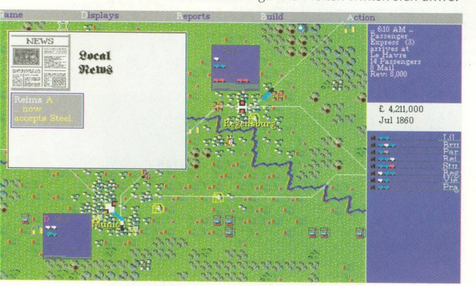


HEINRICH LENHARDT

Dampf ablassen? Unter Zugzwang? Die Weichen für einen gelungenen PC-Spieleabend stellen? Railroad Tycoon ist ein Volltreffer nicht nur für bekennende Modelleisenbahn-Abhängige – und das schon seit drei Jahren. Trotz hausbackener Grafik macht dieses Werk von Sid Meier immer noch Spaß; die Faszination, ständig neue Strecken und Bahnhöfe zu erschließen, ist enorm. Durch einige geschickt plazierte zufällige Elemente verläuft jedes Spiel ein wenig anders; die Langzeitmotivation ist entsprechend erfreulich.

Als Microprose eine Deluxe-Version dieses Klassikers ankündigte, zischte meine Erwartungshaltung auf der nach oben offenen Vorfreuden-Skala hemmungslos ab. Die Verbesserungen sind aber bei weitem nicht so gewaltig, wie man angesichts des luxuriösen Namens vermuten mag. Inhaltlich wird das bewährte Railroad Tycoon-Prinzip geboten, aber auch kein Fitzelchen mehr. Immerhin gibt's ein paar neue Szenarien, doch Microprose hätte mehr auffahren können. Ein paar Anregungen gefällig? Wie wäre es z.B. mit einem Multi-Spieler-Modus (Netzwerk – Hmm!), neuen wirtschaftlichen Optionen an der Börse, mehr Infrastruktur-Möglichkeiten in den Städten oder einem futuristischen Szenario mit High-Speed-Zügen?

Die neuen digitalisierten Soundeffekte sind ganz lieb; die Grafiken allerdings enttäuschend. Hochauflösend – schön und gut, aber weitestgehend begnügt sich das Programm mit 16 wenig glücklich gewählten Farben. Lediglich einige Zwischenbilder, an denen man sich schnell satt sieht, kombinieren die hohe Auflösung mit 256 Farben. Nachteil der Make-up-Aktion: Das Umblenden beim Wechsel des Kartenausschnitts ist jetzt immer mit einigen Sekundenbruchteilen Wartezeit verbunden. Für Railroad Tycoon-Besitzer stellt sich die berechtigte Frage, ob sich der Umstieg lohnt. Bis zur offiziellen Deutschland-Veröffentlichung im September will Microprose immerhin einen Update-Service anbieten.



Kleine Symbole in den Stationsboxen zeigen an, welche Waren abgeholt werden können



RAILROAD TYCOON DELUXE

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Spielerisch zu 99 Prozent mit dem Klassiker Railroad Tycoon identisch.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts),
Michael Thomas (mt, freier Mitarbeiter)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Rolf Boyke, js-team

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha. Artwork: Interplay

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV
Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a
85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht (verantw.)

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,50.
Abonnementpreis (Deutschland): DM 33,75 für 6 Ausgaben;
DM 66,50 für 12 Ausgaben.
Abonnementpreis (Österreich): ÖS 600,– für 12 Ausgaben.
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstr. 9, A-1020 Wien,
Tel. (0222) 330 97 54, Fax (0222) 330 97 20.
Abonnementpreis (sonstiges europäisches Ausland):
DM 45,75 für 6 Ausgaben; DM 91,50 für 12 Ausgaben.

WALL STREET MANAGER (RAGS TO RICHES)

Börsenkapitalismus für Fortgeschrittene: Aktien verkaufen, die man noch gar nicht besitzt, um vom Gewinn Dinge zu erwerben, die man eigentlich nicht braucht.



Das Büro im Szenario »1929« ist zeitgemäß ausgestattet

THOMAS WERNER

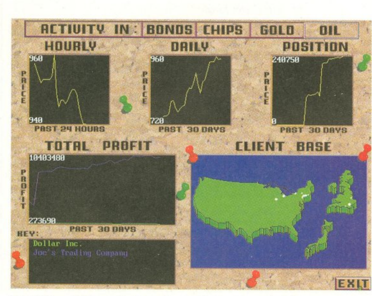
Wall Street Manager ist sicherlich ein Programm, auf das viele Volkswirtschaftsstudenten und an der Börse spekulierende Rentner gewartet haben. Die Aufmachung ist mit den Super VGA-Bildern wirklich nett anzusehen und Gags wie das Einkaufen von Luxusartikeln sind schon erfrischend. Der hektische Echtzeitablauf ist ebenfalls eine Novität für Wirtschaftssimulationen.
Leider wirkt dieses Programm nach einiger Zeit recht eintönig: Man liest morgens die Zeitung, nimmt ein, zwei Transaktionen vor, geht Essen und telefoniert mit seiner Mutter. Später nehmen einem die Angestellten die Routineaufgaben mit mittelmäßigem Erfolg ab, so daß man seine Zeit mit reizlosem Shopping verbringen kann. Die einzige Abwechslung bietet das historische 1929er-Szenario, das sich jedoch ebenfalls rasch abgenutzt hat. Börsenfreaks werden zudem über die Beschränkung auf nur vier handelbare Werte enttäuscht sein.

Schon so manch ein aufstrebender junger Mensch ist auf dem Weg vom Tellerwäscher zum Millionär an den berüchtigten Spülhänden gescheitert. Um nicht auf halben Weg zum ersehnten Reichtum steckenzubleiben, bietet es sich an, das auf diese Weise angesammelte Geld einfach an der Börse zu vermehren. Bevor aus dem Glücksspiel mit den Aktienkursen für Sie jedoch Russisches Roulette wird, können Sie dank Interplay nun Ihre Nervenstärke für Geldgeschäfte erst einmal am Computer antesten.

Bei »Wall Street Manager« erhalten Sie nach Ihrem College-Abschluß auch ohne Spülbürsten-Akrobatik oder Hamburger-Bruzzelei das nötige Startkapital, von dem Sie ein kleines Büro anmieten. Diese Räumlichkeiten sind sozusagen die Schaltzentrale, von der aus Sie bald weltweite Geschäfte ankurbeln können. Zunächst muß jedoch eine Sekretärin eingestellt werden, die lästige Anrufer abwimmelt. Nötig ist auch ein Verbindungsmann, der auf dem Börsenparkett die Transaktionen für Sie vornimmt. Um Personal einzustellen, müssen Sie zunächst in Kontakt mit dem »Headhunter« Jivaro treten, der Ihnen gegen Provision neue Angestellte vermittelt.

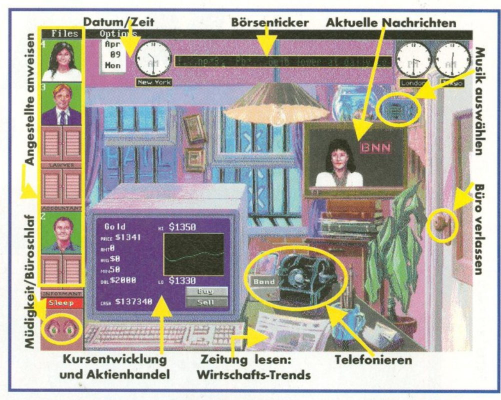
Derart ausgestattet können Sie jetzt professionell am »Tanz ums Goldene Kalb« teilnehmen. Schon wenn Sie morgens in Büro kommen, entnehmen Sie der bereitliegenden Zeitung die Wirtschaftsnachrichten mit den Trends von gestern. Zu Börsenbeginn um 9 Uhr rattert der Ticker los und die aktuellen Kurse werden auf dem Bildschirm Ihres Computerterminals angezeigt. Dargestellt wird je einer von vier Werten. Gehandelt werden kann mit Öl, Gold, Anleihen und besonders hochwertigen Aktien (den sogenannten »Blue Chips«). Kauf- und Verkaufabsichten werden mit einer kleinen Verzögerung von Ihrem Mann an der Wall Street ausgeführt. Auf dem Computermonitor erhalten Sie einen Überblick, wieviele Anteile Sie von welchem Wert gekauft haben und zu welchem Kurs diese erworben wurden. Ganz clevere Aktienhändler verscherbeln sogar Aktien, die Sie noch gar nicht besitzen. Dieser Trick funktioniert jedoch nur, wenn der Kurs anschließend fällt und die eigentlich schon weiterverkauften Aktien dann folglich für eine geringere Summe eingekauft werden können.

Einige aktuelle Informationen erhalten Sie aus dem Fernse-



Statistiken bilden die Grundlage für Ihre Entscheidungen

Diese Funktionen können im Büro angeklickt werden

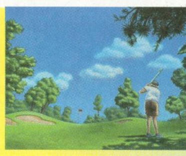


her, wobei durch die kurze Einblendung von Grafiken neue Tendenzen gemeldet werden. Aus Kontaktpflegegründen ist es Ihnen anzuraten, ab und zu in einem Restaurant zu speisen. Dort treffen Sie oft Geschäftsleute, von denen Sie wichtige Tips bekommen können. Doch Vorsicht! Wenn Sie diese zu oft kontaktieren, kann das die Überwachungsbehörde »SEC« auf den Plan rufen, die Spekulationen mittels Insiderwissen durch harte Geldstrafen sanktioniert. In diesem Fall ist ein guter Rechtsanwalt sehr nützlich. Mildtätige Spenden steigern außerdem das Ansehen bei Ihren Kunden. Um bei all den Geschäften nicht den Überblick zu verlieren, sollten Sie Mitarbeiter anlernen, die für Sie den Handel mit bestimmten Werten übernehmen. Für eine Expansion im großen Stil ist ein Buchhalter unverzichtbar, und gegebenenfalls können Sie Spitzel bei Konkurrenzmaklern einschleusen.

Alle Aktionen erfolgen in geraffter Echtzeit – ein Tag dauert so wenige Minuten, in denen man oft recht hektisch zwischen Wertpapierhandel, Geschäftsessen, Telefonaten und dem Erwerb von Porzellanleoparden hin- und herhetzt. Auf diese Weise muß man ein ganzes geschäftiges Jahr ohne Pleite überstehen.

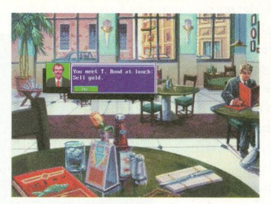
Eine hohe Punktewertung für die Highscore-Liste erreichen Sie nur dann, wenn Sie nicht bloß Geld anhäufen, sondern ab und zu auch neue Autos, Urlaubsreisen und Sportflugzeuge erstehen. Das wahre Lebensglück winkt jedoch nur, wenn Sie bis zum Jahresende Ihr Golfhandicap verbessert haben. Wagemutige Naturen können sich zudem an dem historischen »Börsencrash-Szenario 1929« versuchen, das spielerisch aber wenig Neues bietet.

Wall Street Manager ist der Name der deutschen Umsetzung eines Programms, das Interplay unter dem Namen Rags to Riches in den USA veröffentlicht hat. Unsere Bilschirmfotos sind noch von der englischen Version, doch zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Ausgabe sollte die komplett deutsche Version bereits in den Läden stehen. **(tw)**





Der »Wall Street Manager« meint: Nur Golfen und Kaufen macht glücklich



Geschäfte gehen durch den Magen... Mit einem guten Tip schmeckt selbst das zäheste Steak



IM WETTBEWERB

Unter dem Aspekt des Börsenspiels braucht der Wall Street Manager momentan keine direkte Konkurrenz zu fürchten. Wer sich jedoch vorstellen könnte, im Sportbereich zu managen, der sollte sich den »Bundesliga Manager Professional« einmal näher ansehen. »Der Patrizier« und die Handelssimulation »1869« von Max Design sprechen den eher kaufmännisch als börsenmäßig orientierten Spieler an. Maxis' gutes altes Sim City bietet immer noch attraktive Städtebau-Strategie, bei der man auch aufs liebe Geld achten muß.

SimCity	84
Bundesliga Manager Pro	83
Der Patrizier	71
WALL STREET MANAGER	**64**
1869	63



WALL STREET-MANAGER (RAGS TO RICHES)

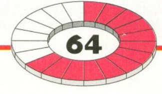
❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: 504 KByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

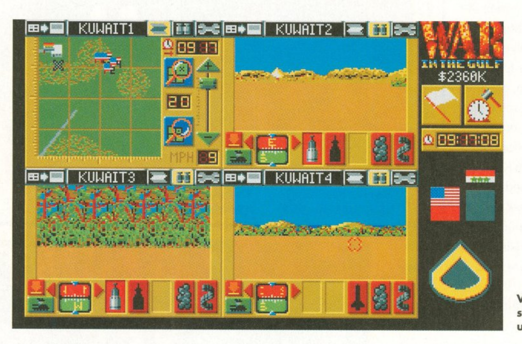
Besonderheiten: High-Score-Liste verewigt die besten Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.



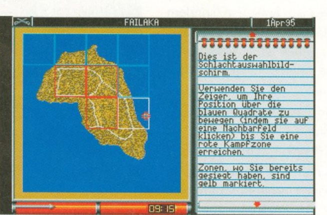
WAR IN THE GULF

Wüstensand im Getriebe, dafür aber reichlich Öl vorhanden... Nach den taktischen Szenarien der Vorgänger »Team Yankee« und »Pacific Islands« dürfen Sie sich nun in Kuwait per Kampfpanzer austoben.



Vier Einheiten gleichzeitig stehen in Echtzeit unter Ihrem Kommando

Schon zweimal gab es in der jüngeren Vergangenheit kriegerische Auseinandersetzungen in der Golfregion – den langjährigen Krieg zwischen Iran und Irak und den zweiten Golfkrieg 1990/91, der mit der Besetzung Kuwaits durch den Irak begann. »Auch aller schlechten Dinge sind drei«, dachte sich wohl die Firma »Empire«, und veröffentlichte daher ein Spiel, bei dem sich alles um einen erneuten Konflikt mit dem Irak dreht. Nach einer hypothetischen Besetzung kuwaitischer Ölfelder im Jahr 1995 durch irakische Truppen, sollen Sie mit vier Panzerzügen zunächst zwei vor der Küste liegende Inseln zurückerobern, um sich dann auf dem Festland mit den Hauptstreitkräften zu vereinigen.



Auf einer Karte kann die nächste Schlacht angewählt werden

25 Schlachtfelder erwarten den tatendurstigen Panzerkommandanten. Zum Eingewöhnen dient ein Übungs-Szenario, bei dem man folgenlos seine kriegerischen Fähigkeiten erproben kann, sollte man dazu nicht schon Gelegenheit bei der Bundeswehr gehabt haben. Die eigentliche Gegenoffensive beginnt mit der Wahl eines ersten Kampfgebietes in der jeweiligen Region. Beispielsweise kann es sinnvoll sein, zunächst alle Kommunikationseinrichtungen zu zerstören.

Zu Beginn rüstet man die Truppe erst einmal aus

Vor den Krieg haben die Götter jedoch das Ausgeben von Steuereinnahmen gesetzt: Mit dem Geld friedlicher Steuerzahler werden Waffen erworben, denen dann andere Steuerzahler zum Opfer fallen.

Unter vier Kampffahrzeugmodellen können Sie wählen, die Ihnen der nette örtliche Vertreter Ihres Lieblingsrüstungskonzerns ohne lange Lieferfristen zur Verfügung stellen kann. Bestückt werden die Kettenfahrzeuge mit verschiedenen Munitions- beziehungsweise Raketentypen. Sollten Sie jedoch auf dem lokalen Flohmarkt eines der preiswerten »Schnäppchen« gekauft haben, dann empfiehlt es sich, den gebrauchten Panzer gegebenenfalls erst einmal zu reparieren. Die Moral der Besatzungen kann wiederum durch kostspielige Ruhepausen gesteigert werden.

Im Befehlsausgabe-Bildschirm erfahren Sie wichtige Informationen, die im Zusammenhang mit Ihrem Kampfauftrag stehen. Ferner legen Sie Zeit und Ort einer eventuell gewünschten Artillerieunterstützung fest – wobei Sie sicher gehen sollten, daß Sie im Schlachtengetümmel nicht zufällig zum ersten Opfer des eigenen Sperrfeuers werden. Die Anlage von Minenfeldern über eine Fläche von 400x400m

ist ebenfalls möglich.
Bei den einzelnen Missionen müssen recht unterschiedliche Ziele erreicht werden. So sollen bestimmte Ortschaften befreit, Giftgasfabriken zerstört, Kommunikationseinrichtungen oder Flugplätze unbrauchbar gemacht, Versorgungslinien unterbrochen oder Ölquellen erobert werden..



Einsatzbesprechung mit Befehlsausgabe

Im eigentlichen Spiel muß man im Wesentlichen zwischen zwei Darstellungsmodi unterscheiden: Sie können einerseits auf dem in vier Bereiche unterteiltem Übersichtsbildschirm gleichzeitig Ihre Einheiten beobachten und entsprechend der jeweiligen Lage eingreifen. Andererseits sollte man sich besonders in brenzeligen Situationen auf eine der Einheiten (mit je vier Panzerfahrzeugen) konzentrieren, und dort quasi in der Rolle eines Kanoniers mit der passenden Munition im Rohr die Ziele anvisieren. Weiter entfernt liegende Ziele müssen dabei optisch herangezoomt werden. Laserzielgeräte, Infrarotsicht (besonders nachts sehr von Vorteil) und die Möglichkeit, seine genaue Position mittels Rauchgranaten zu verschleiern, vergrößern die Überlebenschance. Es ist auch möglich, per simplem Mausklick die Formation festzulegen, in der die Panzer durch die Landschaft rollen sollen.
In der 3D-Sicht können Sie zwar den Geschützturm rotieren lassen und auf gegnerische Stellungen feuern – auf die Fahrtrichtung hingegen haben Sie keinen Einfluß. Allenfalls können Sie ein sofortiges Anhalten der Kolonne befehlen. Kurs und Geschwindigkeit müssen Sie auf einer Übersichtskarte wählen, die immerhin mehrere Darstellungsmaßstäbe zur Auswahl stellt. Das Spiel läuft in Echtzeit ab und erfordert daher eine ständige Aufmerksamkeit. **(tw)**



Die Bewegungen der Einheiten werden hier festgelegt



IM WETTBEWERB

Das Taktikspiel War in the Gulf ist technisch deutlich dem in der gleichen Region angesiedeltem geruhsamen A Line in the Sand überlegen. Atmosphärisch hingegen erhält es Konkurrenz von den vergleichbar gestalteten Programmen Xenobots und Space Hulk. An der Spitze steht nach wie vor der Echtzeitklassiker Command HQ, der jedoch abstrakter als die mit 3D-Sichtfenstern ausgestatteten Spiele ist.

Command HQ	84
Space Hulk	76
Xenoboots	67
WAR IN THE GULF	**64**
A Line in the Sand	44



THOMAS WERNER

Spielerisch gesehen ist »War in the Gulf« ein recht gelungenes Programm. Interessante Missionen und ein herausfordernder Computergegner lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Die Grafik ist zwar nicht sehr detailreich, dafür jedoch schnell und übersichtlich. Nachteilig ist es, daß man einer Panzereinheit nicht im 3D-Modus Fahrtrichtungsänderungen anweisen kann, sondern dazu die Karte bemühen muß. Gerät man unverhofft unter Beschuß, kann diese Verzögerung spielentscheidend sein.
Durch den Echtzeitablauf bleibt ein gewisser Spannungsbogen erhalten und die jeweiligen Aufgaben erfordern taktisches Vorgehen. Militärische Amokläufer kommen spätestens dann nicht mehr weiter, wenn beispielsweise Kulturgüter nicht von Granaten getroffen werden dürfen.
Bedenklich ist es, wenn – wie hier geschehen – bei einem Spiel mit solch brisantem Inhalt ohne jegliche kritische Distanz gearbeitet wird. Kein Wort zu dem, was Krieg eigentlich bedeutet – bis auf solch nette Bemerkungen wie »...detoniert an der Aufschlagstelle, was effektiv geschmolzenes Metall in den Panzer sprüht«.
Beigelegte Postkarten mit Panzermotiven oder ein Poster mit einer brennenden Ölquelle zeugen deutlich von Geschmacksverirrung der Softwarefirma. Ich kann dem Programm nicht absprechen, daß es einen gewissen spielerischen Nährwert hat. Vorwerfen kann ich dem Hersteller jedoch die Instinklosigkeit, mit der ausgerechnet der Golfkrieg behandelt wird. Die fragwürdigen Beilagen und das unreflektiert verfaßte Handbuch können nur verständnisloses Kopfschütteln verursachen. Hoffentlich wird man nicht bald ein Bosnien-Szenario mit echten Knochensplittern vom Schlachtfeld im Angebot eines Softwareproduzenten finden.



Die Karte kann auch vergrößert dargestellt werden



WAR IN THE GULF

- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

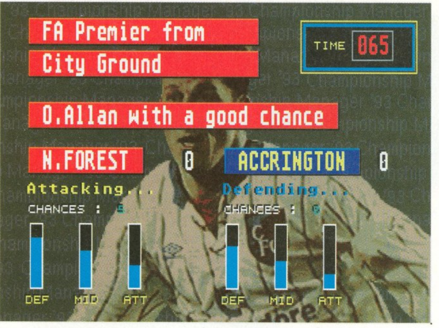
Spiele-Typ	Action-/Strategiespiel
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Echtzeitspiel mit vier gleichzeitig einzusetzenden Einheiten.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.





Karge Aufbereitung des Spielgeschehens – wer braucht schon Grafik?

CHAMPIONSHIP MANAGER '93

Keine Gefahr für den »Bundesliga Manager Pro«: Domarks Fußballtrainer-Spielchen ist anregend wie eine Mathe-Textaufgabe.

Fußballtrainer – dramatische Gestalten der Zeitgeschichte. Egal ob Zigarillo-rauchend oder die Trainingsjacke ekstatisch schwenkend; den charismatischen Figuren an der Seitenlinie widmen die Medien mittlerweile mehr Beachtung als den meisten Spielern. Ähnliches gilt für das Genre der Trainersimulationen: noch nie waren sie so beliebt wie heute. Mit »Championship Manager '93« legt Domark die statistisch überarbeitete Neuauflage eines Programms vor, das sich in England Monat für Monat hartnäckig in den Hitlisten breitmachte.

Zu Beginn haben Sie die Wahl zwischen einem Spiel mit zufällig ermittelten Ausgangsdaten und der Wiedergabe der abgelaufenen Saison im englischen Fußballbetrieb. Ihre Karriere kann sowohl in den Niederungen einer drittklassigen Division als auch in der Spitzenliga beginnen, der »Premier League«. Wenn man nicht gerade das Schnellstart-Szenario wählt, rödelt der PC dann erst mal ein paar Minuten vor sich hin, um die statistischen Daten für alle Teams und jeden einzelnen Spieler zu ermitteln.

Dann wird's ernst: Beim Manager-Tagesgeschäft wühlen Sie sich durch ausgesprochen karg ausgestattete Menüs. Spielerkauf, Vertragsverlängerungen und Trainingspensum werden gemütlich abgewickelt, dann steigt der nächste Spieltag. Auch bei der Kalkulation des Ergebnisses Ihres Teams halten die Programmierer ihr Grafik-Embargo aufrecht. Einzige Auflockerung: Besondere Vorkommnisse wie Tore, vergebene Chancen oder Verwarnungen werden als kurze Textmeldungen angezeigt. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Gebt mir lieber den »Lohnbuchhaltungs-Simulator«, aber verschont mich mit dieser staubtrockenen Zahlenwüste. Der Hersteller von Championship Manager '93 scheint das statistische Bundesamt zu sein; der Spielwitz wird von den öde präsentierten Datenmonstern zerquetscht.

Für uns Kontinentaleuropäer ist das Programm von vornherein mäßig erheiternd, weil es gnadenlos auf den englischen Ligabetrieb zugeschnitten ist. Die realitätsversessenen Programmierer haben die Namen der Auswechselspieler jedes Pampavereins korrekt wiedergegeben, der auf der Insel in der 3. Division kickt. Der Wiedererkennungswert hält sich für unsereins in Grenzen; allenfalls Experten des internationalen Fußballgeschehens werden mit solchen Nuancen etwas anfangen können.

Championship Manager ist ein super-genaues und höchst detailliertes Sport-Strategiespiel, aber es hat soviel Charme wie ein Bundesligamatch zwischen Bayer Uerdingen und Bayer Leverkusen: verdammt wenig.

Nur für unerschrockene Liebhaber dieses Genres genießbar; der Normalspieler entschlummert friedlich im Laufe der Hinrunde.



Bye bye Bundesliga, hier kicken nur britische Teams



CHAMPIONSHIP MANAGER '93

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (Fachausdrücke)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortg. und Profis
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM min.: 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Mehrere Spieler können nacheinander antreten.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

43

WHALE'S VOYAGE

Der Wal der Qual: Das Frachtraumschiff »Whale« zieht aus, um neue Welten zu erkunden und dabei alte Rollenspiel-Tugenden auszuschlachten.

Was ist riskanter als ein Schnäppchen beim Gebrauchtwagenhändler? Das Sonderangebot des zwielichtigen Gebrauchtraumschiff-Händlers! Leider merken Sie erst nach dem Kauf, daß der Frachter »Whale« in einem schaurigen Zustand ist. Nun hängen Sie im Orbit von Castra fest und haben nicht einmal genug Sprit zum Weiterfliegen. Also bummelt man auf der Planetenoberfläche herum, um das Startkapital für eine Tankladung zusammenzukratzen und später die sechs Planeten dieses Systems als reisender Händler abzuklappern. Bei dieser futuristischen Mischung aus Rollen- und Handelsspiel spazieren Sie meistens auf den Planeten herum, reden mit anderen Charakteren und nehmen neue Aufträge an. Das Geschehen wird hier in ruckartiger 3D-Grafik gezeigt; eine Karte, die am oberen Bildrand mitgezeichnet wird, enthüllt die Umrisse der näheren Umgebung. Durch ein verschlungenes Manöver (Joystick nach unten und gleichzeitig Feuerknopf drücken) rufen Sie ein Menü auf, mit dem die vier Personen Ihrer Gruppe andere Spielfiguren ansprechen und ihre Talente einsetzen können.

Die Zusammensetzung Ihrer Crew bestimmen Sie zu Beginn: Je nach Schullaufbahn, die man seinen Schützlingen gönnt, entwickeln diese andere Talente und werden zu Psi-Intelligenzbestien oder rauhen Kämpfern. Zusätzlich dürfen Sie ein paar Talentpunkte beliebig auf die sechs Wissenskategorien verteilen. Fortbildung hat noch keinem geschadet; im Spielverlauf investieren Sie die Erfahrungspunkte in neue Fähigkeiten.

Beim Pendeln zwischen den Planeten kann es auch mal zu einer Raumschlacht kommen. Bei einem solchen Zwischenfall erscheint eine Art Karte, auf der Sie Ihr Schiff taktisch herummanövrieren. Wohl dem, der den Erlös aus einigen Missionen in die Schiffsausrüstung steckt; nach dem entsprechenden Tuning kann Ihr braver Frachtraumer so manchem Piraten gefährlich werden. **(hl)**



Grüß Gott, wie geht's? Viele Personen entgegnen Ihnen leider nicht mehr als ein barsches »Verschwinde!«.



Durch die Wahl der Schullaufbahn bestimmen Sie die Talente Ihrer vier Spielfiguren



HEINRICH LENHARDT

Komplex und spielerisch ehrgeizig präsentiert sich diese Science-fiction-Neuheit, doch die Ausführung bleibt im Mittelmaß kleben. Die artverwandten Weltraum-Erforschungstitel »Protostar« und »Star Control II« bieten viel mehr Atmosphäre und Spielmotivation, sind allerdings bis dato nur in Englisch erhältlich.

Auch im Vergleich mit anderen hochklassigen Rollenspiel-Neuheiten aus den USA wird Whale's Voyage ziemlich gerupft. Die Grafik wirkt eher laienhaft, die Bedienung umständlich und der ganze Spielkomfort geht auf dem Zahnfleisch daher; nur ein einziger Spielstand darf gespeichert werden und Maussteuerung ist nicht vorgesehen. Oft muß man langwierig die unübersichtlichen Städte abklappern, um mehr oder weniger durch Zufall auf eine neue Mission zu stoßen. Erznervig: An anderen Spielfiguren kann man nicht vorbeigehen; Sie müssen deshalb immer wieder ein paar Sekunden warten, wenn ein bockiger Charakter einen schmalen Durchgang blockiert.

Einige gute spielerisch Ansätze gehen im demotivierenden Drumherum unter. Whale's Voyage ist eines der Programme, die man zur Not mal anspielen könnte – doch wenn die unwesentlich teureren High-End-Titel von Origin & Co. locken, hat der plumpe Weltraum-Wal schlechte Karten.



WHALE'S VOYAGE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Neo
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Alle Musikstücke können per »Jukebox-Programm« angehört werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

41

ELECTRO BODY

Mit einer frohen Botschaft im Hinterkopf dürfen Sie hemmungslos einen Rachefeldzug gegen jene außerirdische Rasse starten, die eine friedliche Raumstation okkupierte.

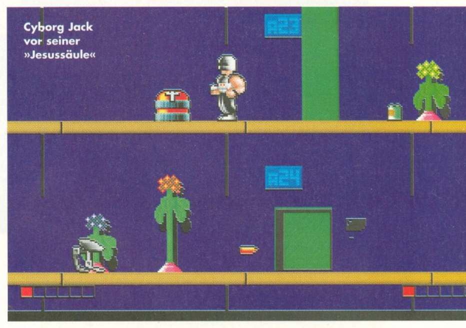
Jack, der verwegene Held des Programms, ist von Kopf bis Fuß auf Rache eingestellt seit die sogenannten »Fremden« seine Familie dahinmeuchelten. Aus Groll über diese Tat ließ er sich konsequenterweise zu einem Kampfroboter-Menschen umbauen. Sicherlich war dabei kein Schönheitschirurg am Werke, doch wer das Motto »Aug' um Aug', Zahn um Zahn« so verinnerlicht hat wie Jack, für den sind solche Nebensächlichkeiten wie ein Gesicht überflüssig.

Cyborg Jack fliegt zur Raumstation, wo man schon auf seinen Besuch vorbereitet ist. Doch statt Kaffee und Kuchen warten hinterhältige Fallen und Kampfroboter auf den Erdling. Außerdem steht Jack mit seinem »Electro Body« zwar ständig unter Strom, dennoch benötigt er für seine Waffe zusätzliche Batterien, ohne die er eher wie ein Papiertiger durch die Gegend stapft. Insgesamt acht Level sind zu überwinden, innerhalb derer er sich auch mit Hilfe von Teleportern fortbewegen kann. Sie müssen herausfinden, welche von diesen Teleportern Jack voranbringen und durch geschickte Sprungmanöver Fallen austricksen. Um von einem Level in den nächsthöheren zu gelangen, muß Jack jeweils drei »Interface-Module« finden. Damit die Aufgabe nicht unlösbar wird, dürfen Sie den erreichten Level abspeichern. Als besondere Geste haben die Fremden in der Raumstation überall »Jesussäulen« installiert; verliert Jack ungeschickterweise sein Leben, so darf er als offensichtlich gläubiger Christ ab der zuletzt berührten Säule neu beginnen. Als Preis dafür muß er keinen Rosenkranz beten, sondern büßt die Energie seiner Waffe ein. Aus dem Off erschallt dabei eine feierliche Stimme und verkündet stimmungsvoll die frohe Botschaft »Jesus is here«. Sagt Ihnen die Titelmelodie so sehr zu, daß Sie Ihre nächste Fete damit musikalisch unterlegen möchten, so können Sie einfach zur beigelegten Musikkassette greifen. **(tw)**

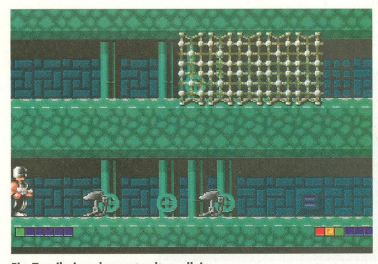


THOMAS WERNER

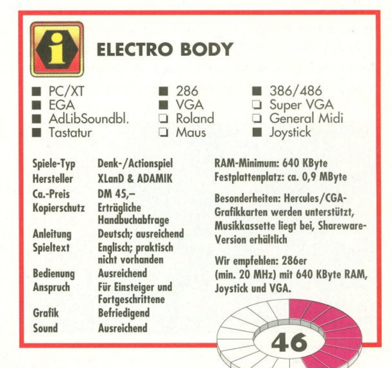
Für einen Gag in Ehren bin ich immer zu haben und schrecke auch vor Schwarzem Humor nicht zurück – nur passen muß es halt. Die »Jesussäule« samt Verkündigung halte ich in diesem Programm jedoch für völlig deplaziert. Lauscht man nicht gerade der digitalisierten Verkündigung, so bewegt man seinen Helden durch die verschieden gestalteten Level und sammelt fleißig Module. Alles schon mal dagewesen, wenn man den Programmierern auch zu Gute halten mag, daß es bisher noch relativ wenig Actionspiele für den PC gibt.
Leider wurden die technischen Fähigkeiten bei weitem nicht ausgenutzt; auf Scrolling wurde ganz verzichtet. Die Tastatur eignet sich kaum zum Spielen, und selbst die Joysticksteuerung wurde nicht optimal eingerichtet. Jedoch kommt es bei diesem Spiel nur in zweiter Linie auf schnelles Reaktionsvermögen an, da man an vielen Stellen erst durch mehrfaches – oft frustrierendes – Herumprobieren in die richtige Sprungposition kommt. Wer solche Pixelknobeleien mag und seine Spielfigur gerne millimetergenau in Position schiebt, wird dem Programm vielleicht etwas abgewinnen können – ich war enttäuscht.



Cyborg Jack vor seiner »Jesussäule«



**Ein Zweibeiner kommt selten allein...
diesen netten Robotern wird bald das letzte Stündlein schlagen**



ELECTRO BODY

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLibSoundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/Actionspiel
Hersteller	XLanD & ADAMIK
Ca.-Preis	DM 45,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; praktisch nicht vorhanden
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,9 MByte

Besonderheiten: Hercules/CGA-Grafikkarten werden unterstützt, Musikkassette liegt bei, Shareware-Version erhältlich

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

46



Während eines Kampfes werden die Monster schick animiert

MIGHT & MAGIC DARK SIDE OF XEEN

Erst wandelte man auf Wolken, nun geht's ab zur dunkleren Seite von Xeen: Der fünfte »Might & Magic«-Sproß recyclet alte Rollenspiel-Tugenden.

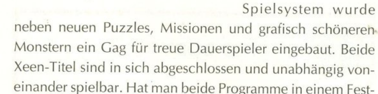
Was meldet eine Tageszeitung in Xeen neben den Ergebnissen der Ork-Bundesliga? Das Land darbt unter der Regentschaft des Tyrannen Alamar... der Würfel der Kraft wurde gestohlen... die Königin ist hintergangen worden und schmachtet im Kerker... lauter alltägliche Ereignisse also, die mal wieder das kosmische Gleichgewicht von Chaos und Ordnung bedrohen.

Help! I am being held captive in Castle Blackfang! --Queen Kalindra, ruler of Darkside

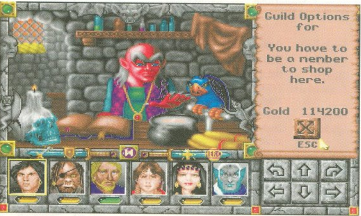
Das hat man nun von den neuen Postleitzahlen: Ein Hilferuf kommt per Flaschenpost



Nicht nur bei der Story wälzt sich »Dark Side of Xeen« in gängigen Genre-Klischees. Beim fünften Spiel der »Might & Magic«-Serie hat sich nicht viel gegenüber dem Vorgänger »Clouds of Xeen« getan, der vor gut einem halben Jahr herauskam. Ins alte Spielsystem wurde neben neuen Puzzles, Missionen und grafisch schöneren Monstern ein Gag für treue Dauerspieler eingebaut. Beide Xeen-Titel sind in sich abgeschlossen und unabhängig voneinander spielbar. Hat man beide Programme in einem Festplatten-Verzeichnis installiert, kann man zwischen den Spielwelten pendeln. Die beiden Xeen-Seiten verschmelzen dann zur »World of Xeen«, in der eine dritte große Aufgabe gelöst werden kann. Es gibt auch eine Reihe kleinerer Missionen, die nur durch den Besuch beider Welten lösbar sind.



Einsteiger sollten sich von solchen Finessen nicht abschrecken lassen. Auch wenn man nie vorher ein Might & Magic-Programm angerührt hat, kommt man bei Dark Side gut zurecht. Sie starten mit einer Party fix und fertiger Charaktere; wer will, kann sie in der Taverne gegen selbstgebastelte Helden austauschen. Aufgaben, Spielfiguren und Monster sind anfangs noch recht mickrig; durch gewonnen Kämpfe und erfüllte Missionen werden Ihre Schützlinge rasch stärker, halten mehr aus und dürfen bessere Zaubersprüche lernen.



Gegen Bargeld erlernen Ihre Magier neue Zaubersprüche



HEINRICH LENHARDT

Der Mensch ist ein Gewohnheitstier: Er freut sich auf die wöchentliche Wiederkehr seiner Lieblingssendung im Fernsehen, zelebriert stoisch Wochenend-Riten wie das Autowaschen und kehrt immer wieder gerne zu einer vertrauten Fantasy-Welten zurück – hoffen zumindest die Programmierer bei New World Computing. Dark Side of Xeen ist ein ansehnliches, gehaltvolles Rollenspiel mit ausgewogenem Schwierigkeitsgrad. Dummerweise gibt es keine nennenswerten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.

Daß man bei der Installation beider Xeen-Teile einige Bonusmissionen lösen kann (...sofern ihre Festplatte bei diesen Megabyte-Geschossen nicht aus den Nähten platzt), hat auch einen negativen Beigeschmack. Um wirklich alle Feinheiten des Programmcodes auszulutschen, muß der Kunde das zweite Spiel kaufen – und wir dachten immer, daß sich räuberische Anwandlungen in der Softwareindustrie auf einige extreme Zusatzdisketten-Schachereien beschränkten.

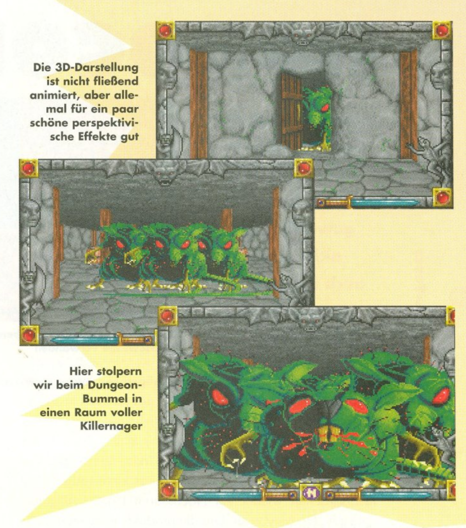
Wer Clouds of Xeen durchgespielt hat und dabei seinen Spaß hatte, möge sich die Dark Side zulegen. Man bekommt reichlich Fantasy-Nachschub geboten; nicht unbedingt originell, aber unterhaltsam. Dark Side of Xeen ist auch für Einsteiger mit Mut zur Einarbeitungszeit zugänglich, doch die werden sich eher in die fließend animierten 3D-Welten der Underworld-Spiele verlieben.



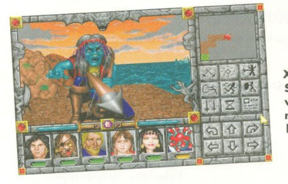
IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II	94
Crusaders of the Dark Savant	87
MM5: DARK SIDE OF XEEN	**79**
MM4: Clouds of Xeen	79
Dungeon Master	76
Eye of the Beholder III	73

Spielerisch gibt es keine großartigen Unterschiede zwischen den beiden Xeen-Titeln. Bei der Grafik hat New World noch mal einen halben Zahn zugelegt, aber unterm Strich pendelt sich Dark Side of Xeen auf dem selben Wertungslevel ein wie der Vorgänger. Der Abstand zur Rollenspiel-Referenz Ultima Underworld II blieb damit gleich; Crusaders heimst dank der enormen Komplexität ebenfalls mehr Punkte ein. Den dritten, etwas uninspirierten Teil der Beholder-Serie kann Dark Side locker auf die billigeren Plätze verweisen. Immer noch interessant für Liebhaber gehaltvoller Rollenspiele: das grafisch etwas betagte, aber inhaltlich überzeugende Dungeon Master.



Die 3D-Darstellung ist nicht fließend animiert, aber allemal für ein paar schöne perspektivische Effekte gut



Xeens dunkle Seite wird von vielen neuen Gegnern bevölkert

Hier stolpern wir beim Dungeon-Bummel in einen Raum voller Killernager

Die Bedienung erfolgt gänzlich über das Anklicken von Icons. Die Grafik-Darstellung konzentriert sich bei Clouds of Xeen auf ein 3D-Fenster. Hier wird die nähere Umgebung Ihrer Gruppe perspektivisch dargestellt; macht man einen Schritt, erreicht man ruckartig das nächste Feld. Für den Spielkomfort sorgen Automapping (das Programm zeichnet selbständig eine Karte mit), Notes (wichtige Informationen werden festgehalten und können jederzeit eingesehen werden) sowie eine Übersicht, welche Missionen momentan zu erfüllen sind. Dutzende von Einzelaufträgen können neben der Hauptaufgabe absolviert werden. In welcher Reihenfolge Ihre Party diese Zugaben der Marke »Besorgt mir diesen oder jenen Gegenstand aus dem Dungeon um die Ecke« angeht, bleibt weitgehend Ihnen überlassen.

Weitere spielerische Tugenden, die übernommen wurden: Ein ausgefeiltes Charakter-System mit vielen Talenten, die im Spielverlauf dazugelernt werden können und ein Kampfsystem, bei dem jede Ihrer Figuren der Reihe nach agiert. Es gibt also keine Echtzeit-Hektik wie bei den Underworld- oder Beholder-Titeln; Sie können vielmehr in Ruhe überlegen (»Hmmm... Fire Blast zaubern oder mit dem Schwert zuhauen?«); die Monster warten brav ab, bis sie an die Reihe kommen. Zu Spielbeginn läßt sich die Kampflastigkeit dosieren: Wählen Sie den Weg des Abenteurers, wird Ihre Gruppe mit weniger Kämpfen belästigt; als Warrior stößt man zusätzlich auf per Zufall auftauchende Monster. **(hl)**



Das Programm notiert automatisch, welche Aufgaben Sie momentan zu erfüllen haben. Eine Version mit deutschen Texten erscheint in Kürze.

DARK SIDE OF XEEN (MIGHT & MAGIC 5)

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 575 KByte + 1 MByte EMS oder XMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Kann mit dem Clouds of Xeen-Szenario zu einer extragroßen Spielwelt kombiniert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



79

ROBOCOD

Ein knuffig-buntes Geschicklichkeits-Spiel zum Liebhaben: komplex, gewaltfrei und nicht zuletzt auch frappierend unterhaltsam.



Unter Dr. Maybes Einfluß haben sich die Spielzeug-Eisenbahnen in Bösewichte verwandelt

Wie jeder Bürger mit einer soliden Allgemeinbildung weiß, befindet sich die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns am Nordpol. Dort basteln viele emsige Elfen ohne Arbeitnehmervertretung und Urlaubsgeld die feinen Sachen, welche am Heiligabend an die braven Kinder dieser Welt verteilt werden. Just als die Produktion fürs kommende Weihnachtsgeschäft wieder auf Hochtouren läuft, schlägt der teuflische Dr. Maybe zu: Um die produktiven Stätten in die Luft zu jagen, infiltriert er sie mit Pinguin-Puppen. Die possierlichen Stofftiere sind randvoll mit Dynamit gefüllt. Nur einer ist Fisch genug, um eine Katastrophe zu verhindern: James Pond, der Spion, der aus der Nässe kam.

In Heimcomputer- und Videospiel-Gefilden ist der possierliche Kiemenatmer bereits ein etablierter Held im Genre der auf niedlich getrimmten Geschicklichkeits-Spiele. Für den PC-Einstand wurde das zweite Pond-Programm namens »Robocod« umgesetzt, farblich auf 256-Farben-Niveau gehoben und mit fröhlicher Soundblaster-Musik versehen.

Sie steuern den Titelhelden, der dank seines Robocod-Anzugs auch an Land gut vorankommt. James läuft und springt auf Ihr Kommando; außerdem kann er eine Art eingebaute Leiter nach oben ausfahren. Mit diesem Kniff läßt sich so mancher Abgrund überwinden: Einfach die Teleskop-Flosse nach oben ausfahren, an der nächsten Platt-



HEINRICH LENHARDT

Über Action-Defizite brauchen sich die PC-Spieler kaum mehr zu beschweren. Robocod ist ein richtig schön Videospiel-mäßiger Reaktionstest, den Commander Keen-Titeln aus dem Shareware-Bereich nicht unähnlich. Vor allem durch die knallig-bunte Grafik unterstreicht Robocod seine professionellen Wurzeln. Nicht zu unterschätzen ist die Auswirkung der Grafikkarte auf das Spieltempo: Auf einem 66-Mhz-PC mit einer alten Tseng-VGA-Karte wird geruckelt; bei 33 MHz in Verbindung mit einer flotten Speedstar ist das Scrolling sehr sanft und geschmeidig.

Kleine Garstigkeiten bremsen den Spielspaß ab. Das Programm ist mit seinen acht Levels und zahlreichen Zwischenstufen eines der komplexesten Actionspiele. Doch leider gibt's weder Paßwort-System noch einen Weg, den Spielstand zu speichern. Manko Nummer 2 ist die mitunter etwas penetrante Vorliebe der Spieldesigner für Marathons im Ganz-genau-springen.

Unterm Strich überwiegen aber die freundlichen Seiten dieses drolligen Titels. Robocod gehört zum Besten, was das Genre der Plattformspiele bislang auf PCs zu Stande gebracht hat. Hemmungslos herzig bei Grafik und Sound, voller niedlicher Einfälle bei Level- und Gegnergestaltung: Ein Geschicklichkeits-Spiel zum Liebhaben, das man auch ruhigen Gewissens in Kinderhände legen kann.

Torten-Eldorado: Einer der acht Levels ist den Süßigkeiten gewidmet

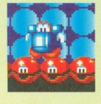
Überdimensionale Spielkarten dienen als Plattformen


Viele Levels, große Levels – aber der Spielstand läßt sich nicht speichern

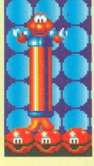


Gründliches Erforschen der Spielstufen wird mit so manchem Bonus belohnt

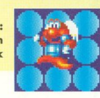
Hat unser Layout das Bild auf den Kopf gestellt? Mitnichten; in dieser Runde sind die Schwerkraft-Verhältnisse ein wenig bizarr



Geschützt: in Kauerstellung unverwundbar



Gestreckt: so geht's hoch hinaus



Geschwebt: den Flügeln sei Dank

form festhalten und zur Seite klettern. Geschossen wird in diesem Spiel nicht; James kann die herumlaufenden Schergen des Dr. Maybe aber KO schlagen, indem er auf sie draufhüpft. Zur Abwehr kauert er sich in seinem Robocod-Anzug zusammen; so eingelullt kann man sich allerdings nicht fortbewegen.

Jeder der acht Levels ist in mehrere Runden unterteilt, in denen Sie zunächst alle Pinguine entschärfen und dann den Ausgang finden müssen. Die umfangreichen Spielstufen laden zum Erkunden ein; nicht immer ist der kürzeste Weg zum Ausgang der beste. So mancher versteckte Seitengang führt zu einer Bonusrunde.

Unterwegs sammelt James viele Gegenstände auf, die vor allem das Punktekonto aufbessern. Es gibt aber auch Helfershelfer für die Fortbewegung. Mit Flügeln wird unser Held zum fliegenden Fisch; erwischt er einen Luftballon, fällt er wesentlich langsamer, wodurch man besser gegensteuern kann. Sensibel reagiert die Steuerung bei den Sprüngen, die Sie oft millimetergenau ausführen müssen. Auch während James in Sprung in der Luft ist, läßt er sich noch sacht nach links und rechts dirigieren.

Pro Bildschirmleben verträgt unser Held mehrere Kollisionen mit Bösewichten oder Fallen. Sind alle Energieeinheiten verbraucht, darf man per »Continue« im selben Level weiterspielen. Die Spielgeschwindigkeit ist in zehn Stufen einstellbar. **(hl)**



ERSTE SCHRITTE

Zu Spielbeginn steht James vor den Toren der Spielzeugfabriken. Links befinden sich auf einer Plattform fünf Gegenstände. Sammelt man Sie in der Reihenfolge auf, wie auf dem Bild angegeben, wird James unverwundbar. Wie hätte man darauf kommen sollen? Ganz einfach: Die Anfangsbuchstaben der aufgesammelten Dinge (Cake, Hammer, Earth, Apple, Tap) bilden im Englischen das Wort »Cheat«; zu deutsch »Schummelei«.

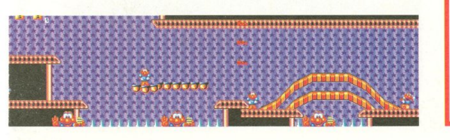
Dieser große, fiese Teddy ist nicht zum Knuddeln aufgelegt



IM WETTBEWERB

ROBOCOD	**72**
Zool	69
Magic Pockets	68
Prince of Persia 2	64
Lethal Weapon	40

Sie kommen langsam, aber sicher, die flotten Plattform-Spiele für PCs.
Robocod hängt den aktuellen Konkurrenten Zool ab; den Punktevorsprung verdankt Milleniums Neuheit vor allem der größeren Abwechslung und der wesentlich schöneren Grafik. Zool ist dafür eine ganze Ecke schneller.
Alternativen gefällig? Action und Puzzles ergänzen sich bei Prince of Persia 2, mit mehr Geballer und weniger Spielwitz präsentiert sich die Film-Umsetzung Lethal Weapon.





ROBOCOD

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Millennium
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
Spielegeschwindigkeit einstellbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

72



THE LOST VIKINGS

Es gibt kein Met in der Milchstraße – ergo wollen die drei Wikinger wieder nach Hause. Der lange Heimweg der drei putzigen Helden ist Anlaß für eine erfreulich einfallsreiche Kreuzung aus Denk- und Actionspiel.

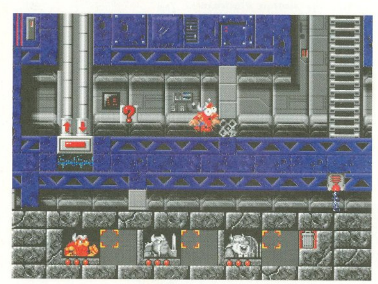
Hxteimweh macht auch harte Nordmänner mürbe. Die Wikingerbrüder Olaf, Baelog und Erik führten ein beschauliches Leben; der Alltag gehörte der Jagd und die Abende verbrachte man im Kreise seiner Lieben. Der Reigen dieser schlichten Freuden wird jäh unterbrochen, als ein außerirdischer Besucher namens Tomator des nächtens über den Wikingerhäusern seine Kreise zieht. Mit einem netten Beamstrahler, der selbst Scotty ein wenig Ehrfurcht abringen würde, befördert Tomator die drei Mannen an Bord seines Schiffs. Allerdings haben unsere Helden wenig Lust, für den Rest ihres Lebens als Repräsentanten der Spezies Homo Sapiens in seinem Privatzoo rumzulungern.

Der Weg der wagemutigen Wikinger aus kosmischen Sphären zurück zu den heimischen Fjorden führt durch drei Dutzend Levels. Von Tomators Schiff geht's fröhlich auf verschiedene Planeten, bevor nach zahlreichen Abstechern ein Duell mit dem Oberschurken auf dem Plan steht. Doch das zügige Voranschreiten gelingt nur, wenn Fallen, verriegelter Türen und bissige Außerirdische ausgeschaltet werden. Das wilde Trio kann laufen, Aufzüge und Teleporter benutzen sowie Leitern erklimmen. Herumliegende Gegenstände werden durch Berührung automatisch eingesammelt und an einer beliebigen Stelle eingesetzt. Mit Schlüsseln öffnet man Türen, Zwischenmahlzeiten ersetzen verbrauchte Lebensenergiepunkte und Bomben sprengen so manchen Weg frei.

Jeder Wikinger ist mit zwei Spezialtalenten gesegnet, die der schlaue Spieler vorteilhaft einsetzt. Erik der Flinke kann als einziger springen; außerdem zerbröselt er mit seinem Dickkopf so manche Mauer. Dieses den Aspirin-Verbrauch anheizende Talent sollten Sie auch mal auf gut Glück an Stellen ausprobieren, die auf den ersten Blick höchst massiv wir-

BORIS SCHNEIDER

Nach den nordischen Tieren (sprich: Lemmingen) nun die Nordmänner persönlich: Hinter abgedrehter Handlung und Grafik im Videospiele-Look verbirgt sich ein knalliges Denkspiel, das auch Erwachsene grübeln läßt. Daß die Wikinger eigentlich aus dem Nintendo-Lager stammen, merkt man schon an der verqueren Bedienung; dort spielt es sich mit sechs Feuerknöpfen ganz famos, auf dem PC lernt man erst mal die Tastaturbelegung auswendig.
Von diesem Makel abgesehen macht Lost Vikings durchweg Spaß. Geschicklichkeit und Nachdenken halten sich prima die Waage und in keiner der beiden Disziplinen wird der Spieler überfordert. 36 Levels klingen zwar kurz, doch dank verschlungener Labyrinthe sitzt man länger an dem Programm, als man denkt. Grafik und Sound legen eine Unbeschwertheit an den Tag, die vielen anderen vermeintlich witzigen Spielen abgeht.



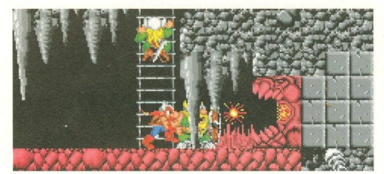
Schmerzhaft, aber wirkungsvoll: Eriks Köpfchen sprengt manche Mauer



Mit Luftpumpen versetzen sich unsere Helden in einen Schwebezustand. Wird man dann von einem Ventilator an einen Piekser gepustet, platzt so manche Hoffnung



Tomator entpuppt sich als Oberschurke der netten Art



Teamwork ist Trumpf: Olafs Schild hält die Feuerbälle auf, während seine Brüder geschützt die Leiter erklimmen



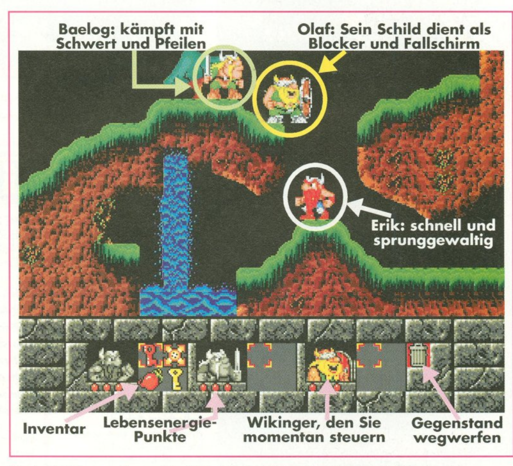
HEINRICH LENHARDT

Daß schicke Grafik und coole Aufmachung auch Denkspielen gut tun, zeigt Interplays bizarre Wikingersaga. So ab dem sechsten, siebten Level werden nicht nur die Puzzles etwas anspruchsvoller; gute Reaktionen und tadelloses Timing werden Ihnen abverlangt. Auch mit einem Digital-Joystick oder dem guten Gravis bin ich mit der Steuerung nicht voll zufrieden; es gibt so viele Funktionen wie Wechsel zu anderen Spielfiguren oder Gegenstände aktivieren, daß man ganz ohne Tastaturhilfe nicht auskommt.
Spielerisch präsentiert sich das Programm von seiner originellsten Seite. Das »Wikinger-wechsel-dich«-Konzept wurde mit interessanten Talenten und gut designten Levels schön ausgereizt. Für meinen Geschmack wären einige kürzere Stufen mehr eine Bereicherung gewesen. Stirbt auch nur ein Wikinger, müssen Sie den momentanen Level wieder von vorne beginnen. Bei einigen Monumentalräumen kann das ein wenig nervig werden, zumal man so manche Falle und Schalterauswirkung auf gut Glück ausprobieren muß.
Wer sich sowohl im Geschicklichkeits- als auch im Denkspiel-Lager heimisch fühlt, wird über solche Mängelchen großzügig hinwegsehen. Die Lost Vikings präsentieren sich spielerisch und grafisch in guter Form und gehören zum Originellsten, was mir in den letzten Monaten auf der Festplatte gelandet ist.

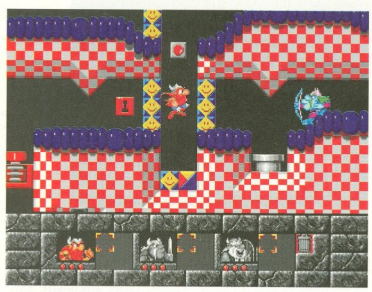
ken. So manche Wand läßt sich dennoch knacken, wodurch ein Geheimgang zu einem Extra zugänglich wird. Baelog der Schreckliche ist der Waffennarr im Team. Er arbeitet im Nahkampf mit dem Schwert, kann aber auch beliebig viele Pfeile verschießen, um Zwergsaurier und andere Übelbolde aus sicherer Distanz aufs Korn zu nehmen. Olaf der Starke übernimmt den Part des gemütlichen Dicken – mit seinem Schild hat er auch allen Grund zur Gelassenheit. Damit kann er Geschosse abblocken, Bruder Erik eine Plattform anbieten und das gute Stück sogar als bremsenden Fallschirm benutzen, wenn's mal einen Abgrund zu bespringen gibt.

Die berechtigte Frage »Wie soll man denn gleich drei Spielfiguren steuern?« läßt sich leicht beantworten: immer schön der Reihe nach. Sie wechseln beliebig zwischen den drei Helden; während man einen Wikinger direkt unter Kontrolle hat, stehen die Kollegen tatenlos im Level herum. Durch kniffliges Level-Design entstehen reihenweise intelligente Puzzles. In den ersten Stufen läuft alles noch recht vorausschaubar ab: Baelog stürmt meist voran und beseitigt ein paar herumstreunende Monster. Sobald die Luft rein ist, kommt Erik angerannt und gehüpft, um wichtige Schlüssel einzusacken. Zwischendurch sorgt Olaf mit seinem Schild für einen Treppenersatz oder blockt damit Schüsse ab, damit seine Brüder gefahrlos passieren können.

In höheren Runden muß das Teamwork immer bes-

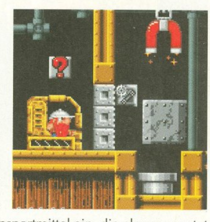


Die drei Wikinger müssen sich nicht unbedingt im selben Bildausschnitt befinden





Erik trifft einen Bösewicht in Baelog-Gestalt



Der flexible Wikinger greift zum Kran, um einen dicken Brocken zu transportieren

ser abgestimmt werden; außerdem bauten die Designer alle paar Levels neue Schikanen oder Transportmittel ein, die clever genutzt werden müssen. Mal katapultieren sich zwei Figuren gegenseitig mit einer Wippe nach oben oder gönnen sich per Luftpumpe eine Sauerstoff-Dröhnung, um nach oben zu schweben. In diesem aufgeblasenen Zustand können in den Wänden eingebaute Ventilatoren einen Wikinger böse vom Kurs abbringen. Kräne werden benutzt, um Felsen zu manövrieren, Barrieren niederzureißen und Wege zu bauen. Knöpfchen und Schalter laden zum Drücken ein; die Auswirkungen sind völlig unterschiedlich. Oft hilft nur ausprobieren, um die Folgen kennenzulernen. Der Bildausschnitt zeigt jeweils die Umgebung des Wikingers, den Sie gerade steuern. Die Levels sind alle mehrere Bildschirme hoch und lang; spaziert man voran, wird der sichtbare Bereich gescrollt. Am unteren Bildrand sind die Anzeigen für Inventar und Lebensenergie untergebracht. Jeder Nordmann kann vier Gegenstände bei sich tragen; geht der Platz aus, reicht man einige Sachen an einen anderen Charakter weiter.

Bei jedem eingesteckten Treffer geht einer der drei Energiepunkte verloren. Auffrischung winkt durch das Einsammeln von Steaks und anderen Snacks; im Falle eines Exitus sollten Sie den Level nochmals von vorne beginnen. Eine Stufe gilt erst dann als gelöst, wenn alle drei Wikinger den Ausgang erreichen. Wenigstens haben Sie beliebig viele Lösungsversuche; einmal absolvierte Stufen müssen dank eines Paßwort-Systems außerdem nicht aufs Neue durchspielt werden. **(hl)**



IM WETTBEWERB

THE LOST VIKINGS	**77**
Gobliins 2	76
The Humans	74
Magic Pockets	68
Prince of Persia	64

Action- und Denkspiel wurden bei Lost Vikings sehr originell und ausgewogen gemischt. Am meisten ähnelt es dem Tüftelkonzept von The Humans. Dieses Programm von Mirage bietet dreimal so viele Levels, die allerdings kürzer sind, bei weitem nicht so abwechslungsreich und weitgehend ohne Action-Komponente auskommen. Bei Gobliins 2 müssen zwei Spielfiguren kooperieren; auch hier gibt's keine Action, dafür eine leichte Adventure-Note und einen beinharten Schwierigkeitsgrad. Die anderen Titel im Vergleichsfeld fallen auch in die Kategorie Action-Adventure, sind spielerisch aber nur entfernt mit Lost Vikings verwandt.



Schwing schneller, Baelog – diese Mumie versteht keinen Spaß



Mit der Wippe katapultiert man den Kollegen eine Etage weiter

Des Rätsels Lösung: Olaf kann mit seinem Fallschirm-Schild gemütlich an den Lavaplattformen vorbeischweben. Mit dem blauen Schlüssel öffnet er dann das Tor, das seinen Brüdern noch den Weg blockiert.

THE LOST VIKINGS

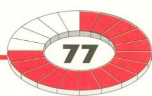
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

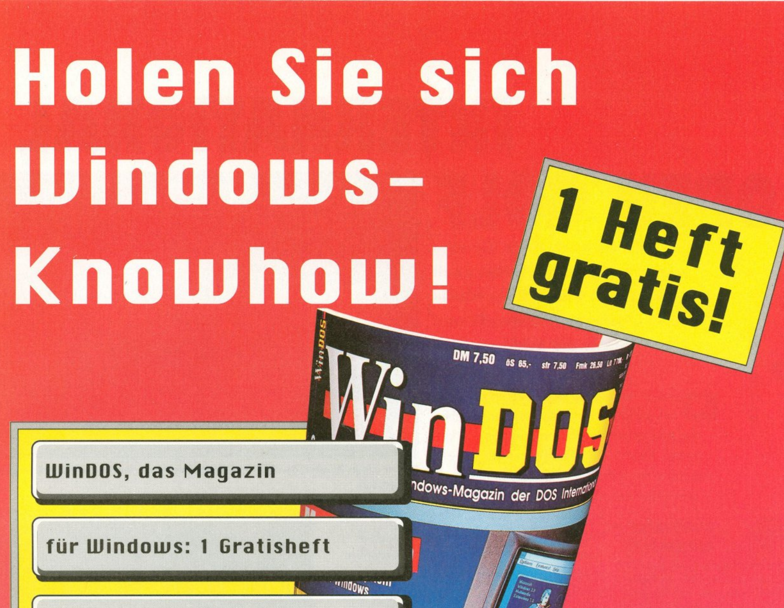
Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: 573 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Einmal geschaffte Levels können per Paßwort übersprungen werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.





WinDOS, das Magazin

für Windows: 1 Gratisheft

mit dem Test-Gutschein!

Sie wollen mehr mit Windows machen? Dann testen Sie jetzt das Magazin, das tief unter die (Windows-) Oberfläche geht: WinDOS!

Als professioneller oder semiprofessioneller Windows-Anwender finden Sie in WinDOS alles über die außergewöhnlichen Multimedia- und Kommunikationsfähigkeiten von Windows.

Überzeugen Sie sich von den "Werkstätten", den Tips & Tricks sowie den Tests von aktueller Soft- und Hardware für Windows: Nutzen Sie die konkreten Entscheidungshilfen für die optimale Produktauswahl!

Holen Sie sich 1 Gratisheft mit dem Test-Gutschein!

WinDOS

Windows-Knowhow mit Tiefgang.

Ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV-Verlag, WinDOS, Aboservice,
Postfach 20 06 44, 80006 München, oder
faxen: 0 89-5 11 73 63

Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will WinDOS testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von WinDOS nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir WinDOS regelmäßig per Post frei Haus - mit über 8% Preisvorteil für nur DM 6,90 pro Heft statt DM 7,50 (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, WinDOS, Aboservice, Postfach 200644, 80006 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 3035

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, WinDOS, Aboservice, Postfach 200644, 80006 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

INTERNATIONAL OPEN GOLF

Gibt es noch Platz für eine weiterte Golf-Simulation nach Links 386 Pro? »Aber klar!« meint Ocean selbstbewußt und packt die Schläger aus.



Rechts unten fixieren Sie mit dem Fadenkreuz den Punkt, den der Schlägerkopf treffen soll

Düstere Anzeichen signalisieren den Verfall des britischen Empires: Das Ansehen der Königsfamilie sinkt, man hat seit 1966 keine Fußball-Weltmeisterschaft mehr gewonnen und die besten PC-Simulationen des nationalen Kulturguts Golf kommen aus den nordamerikanischen Kolonien. Um diese Schmach zu tilgen zeigt der englische Spieleproduzent Ocean Mut und veröffentlicht ein neues Golf-Programm. Das ist insofern bemerkenswert, weil für keine andere Sportart bereits so viele hochkarätige PC-Umsetzungen erhältlich sind. Dabei hat man sich eine regelrechte Innovation geleistet:

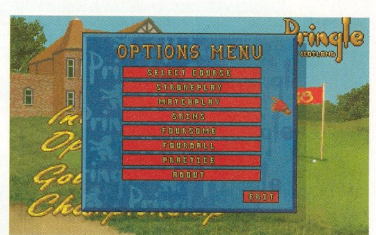


Sie können sich das momentane Loch oder den ganzen Kurs von oben zeigen lassen

Die Steuerung weicht vom »Links«-Standard ab, der auch in Programmen wie »Microsoft Golf«, »David Leadbetter« oder »PGA Tour Golf« verwendet wurde.

Normalerweise werden Schlagstärke und Richtung bestimmt, indem man eine hin und her schwingende Balken- oder Kreisanzeige durch flinkes Mausklicken zum Stillstand bringt. Stimmt das Timing, friert man die Anzeige an den idealen Markierungen ein, woraufhin ein kraftvoller, gerader Schlag ausgeführt wird. Besonders spannend ist die Schlagpower-Bestimmung: Sekundenbruchteile entscheiden darüber, ob Sie einen 100-Prozent-Versuch schaffen oder mit zuviel Schwung draufhauen, woraufhin der Ball bevorzugt unkontrolliert ins Gebüsch trudelt.

Dieser Brennpunkt irdischer Qualen und bejauchzter Erfolgserlebnisse der etablierten Golf-Programme wird von Ocean gnadenlos entschärft. Vor jedem Schlag klicken Sie ein Icon an, um den Ball mit einer von vier Kraftmengen zu knüppeln. Wo ist da bitte schön noch die Kunst bei der



Hübsches Sortiment an Spieloptionen, aber Statistik-Enthusiasten kommen zu kurz

HEINRICH LENHARDT

Die Macher dieser Neuerscheinung hatten anscheinend noch nicht das Vergnügen, Links 386 Pro zu spielen – ansonsten hätten sie sich kaum getraut, ihr mittelmäßiges International Open Golf zu veröffentlichen. Die 3D-Darstellung des Geländes ist zwar schnell berechnet, leidet aber unter akuter Farbarmut und der niedrigen 320-x-200-Auflösung. Das Kursdesign ist schauderhaft schlicht; Bäume tauchen zwar als Verzierung auf, aber nicht als ernsthafte Hindernisse. Auch die Ball-Animation hat ihre Macken; angesichts mancher abrupter Stops liegt der Verdacht nahe, daß die weiße Kugel serienmäßig mit einer Handbremse ausgestattet ist.

Wem die anspruchsvolle Steuerung von Links schon immer zu kompliziert war, bekommt hier endlich mal eine Alternative geboten – wenn auch mit fragwürdiger Qualität. Das wacklige Fadenkreuzvisieren ist mit einer Portion Glück verbunden; der ganze Spielablauf rutscht dadurch sehr ins Action-lastige ab.

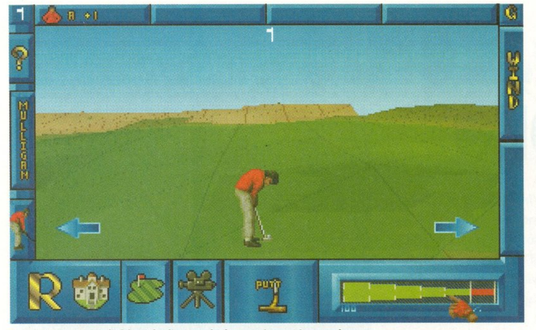
Wer Golf-Simulationen sammelt wie andere Leute Briefmarken, könnte auch dieses Programm noch haben wollen. Der Rest der Menschheit schaue ergriffen nach rechts in unseren »Wettbewerb«-Kasten und registriere, daß er seine Ersparnisse lieber in ein Konkurrenzprodukt investieren sollte.



IM WETTBEWERB

Links 386 Pro	90
Microsoft Golf (Windows)	85
David Leadbetter's Golf	84
PGA Tour Golf	80
INTERNATIONAL OPEN GOLF	**53**

Kurzer Blick auf die Tabelle und tief durchatmen, liebe Programmierer von International Open. Euer Spiel ist nicht direkt schlecht, aber wohl kaum gut genug, um die übermächtige Konkurrenz vom Leader Board verdrängen zu können. Unsere Sportreferenz Links 386 Pro ist in punkto Grafik, Steuerung, Realitätsnähe und Spielmotivation immer noch Meister aller Klassen. Interessante Alternativen: David Leadbetter hat schicke 3D-Animation, Windows-Fans greifen zum Links-Ableger Microsoft Golf; auf PCs unter 33 MHz ist die DOS-Version von PGA Tour Golf dank schlichter, aber sehr schneller Grafik ein Gewinner.



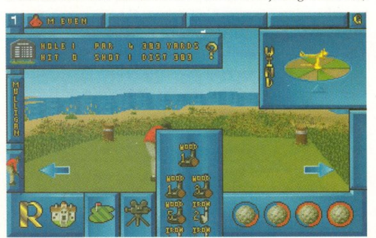
Beim Putten empfiehlt sich die Zuschaltung eines Gitters, das die Bodenunebenheiten deutlicher darstellt



Bei dieser Spielvariante geht's ums Bare: Jedes Loch ist eine Handvoll Dollars wert

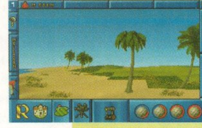
Sache? Um den Schlag nun auszuführen, bewegen Sie ein fröhlich wacklendes Fadenkreuz über eine Nahaufnahme des Balles. Durch sachtes Gegensteuern mit der Maus visiert man jenen Punkt an, den der Schläger treffen soll. Ein Klicken besiegelt das Herantasten und löst den Schwung aus, dessen Auswirkungen Sie animiert gezeigt bekommen.

Ähnlich wie bei David Leadbetter's Golf verfolgt eine Fernsehkamera den Ball während der Flugphase über das 3D-Gelände. An welcher Stelle Sie den Ball treffen (wenn überhaupt), kann die Flugbahn beeinflussen. Spielt man auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, gibt's eine kleine Hilfestellung: Sobald eine vorteilhafte Schlagstelle erreicht wurde, leuchtet das Fadenkreuz rot auf – klickt man jetzt geschwind, dann kann der Schlag nicht allzusehr vergeigt werden. Bei der für Feinfühligkeiten dankbaren Passion des Puttens weicht die Wackelsteuerung einem konventionellen Balken. Je weiter Sie die Anzeige vorschnurren lassen, desto wuchtiger wird der Ball übers Grün dem Loch entgegengeklopft.

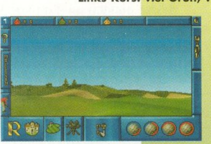


Auf dem »Master«-Level müssen Sie sich selber um die Wahl des richtigen Schlägers kümmern

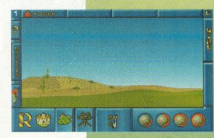
Am Anfang aller Golfkarrieren steht das einladende Menü im Schatten des Clubhauses. Sie geben Ihren Namen ein, die Anzahl der Mitspieler (bis zu vier Personen), wählen den Platz (drei Kurse mit je 18 Löchern), einen von drei Schwierigkeitsgraden und die Spielvariante. Neben der Standardzählweise (wer nach 18 Löchern die wenigsten Gesamtschläge benötigte, gewinnt) gibt es Feinheiten das »Skins Game« (jedes Loch hat einen bestimmten Geldwert; wer es am besten absolviert, streicht die Summe ein). Ein detaillierter Turniermodus wie die wohlige Preisgeld-Scheffelei bei PGA Tour Golf wird vermißt. Dafür werden bei jeder ordinären Partie die Ergebnisse von unsichtbaren Konkurrenten jedesmal angezeigt, wenn man gerade ein Loch abgeschlossen hat. Statistiken und Bestenlisten werden leider nicht gespeichert. **(hl)**



Kameraschwenk auf dem Pringle Links-Kurs: viel Grün, viele Tannen



Ocean Points bietet mehr Wasser, Strände und Palmen



Bei Nevada Desert haben die Sandbunker ihre große Stunde



INTERNATIONAL OPEN GOLF

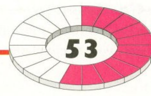
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sport
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und drei verschiedene Golfplätze.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



Multimedia-CD-ROMs

CD, COMIC & VIDEO

Die ersten »interaktiven Filme« von deutschen Firmen sind da.

Seit Microsoft mit »Video für Windows« Schlagzeilen machte, herrscht Goldgräberstimmung auf dem Softwaremarkt. Neue Käuferschichten sollen mit einer »interaktiven« Verbindung aus Bild, Ton und Videoanimation angesprochen werden. Aber können die ersten CD-ROMs aus deutscher Produktion diesen Ansprüchen gerecht werden?

Malony's – der Computercomic

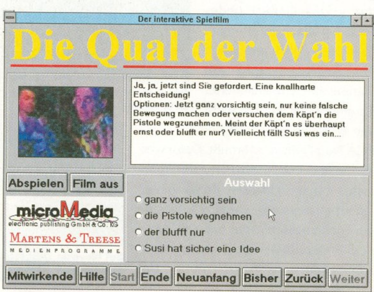
Das Wörtchen »interaktiv« sollten Sie großzügig auslegen, denn sonst ist die Enttäuschung groß. Nur an wenigen Stellen haben Sie tatsächlich die Chance, durch Auswahl einer Handlungsalternative den Fortgang zu bestimmen. Ansonsten sitzen Sie vor dem »ICBC Comic Player« und lassen die Bilder einfach an sich vorüberziehen. Aber selbst bei der höchsten Abspielgeschwindigkeit werden Sie den Eindruck nicht los, daß Ihr Rechner langsam entschläft. Endlos lang dauert es, bis auch nur eine neue Sprechblase auf dem Bildschirm erscheint. Glücklicherweise wurde die Option vorgesehen, Bilder, Szenen oder ganze Blöcke bei Bedarf einfach zu überspringen, denn der »Comic Player« ist wie ein Videorekorder (mit schneller Vorlauftaste) zu bedienen.



Der Computercomic »Malony's« beleidigt jede Grafikkarte: »Rülps« – sehr passend...

Das zeichnerische und besonders das inhaltliche Niveau von Malony's stürzt mit Überschallgeschwindigkeit ins Bodenlose.

Innerhalb weniger Stunden werden Sie sämtliche Handlungsstränge ausprobiert haben – wenn Sie das trotz der laienhaften Grafik und Texte überhaupt wollen.



Beim Minifilmchen »Die Qual der Wahl« vom CD-ROM »Media-Visionen« beeinflussen Sie den Ablauf der Handlung

Media-Visionen

Windows-Freunden soll mit dem Programmpaket Media-Visionen von Micromedia gezeigt werden, welche Möglichkeiten »Video für Windows« bietet. Ein sogenannter interaktiver Spielfilm mit dem treffenden Titel »Die Qual der Wahl« soll Sie auf die Medienlandschaft der Zukunft einstimmen. Statt passiv zu konsumieren, dürfen Sie an einigen Schlüsselstellen durch Auswählen eines Handlungsstrangs den Ablauf beeinflussen. Der Film selbst läuft innerhalb eines kleinen Fensters mit der bei »Video für Windows« üblichen recht unscharfen Qualität ab.

Gedreht wurde auf dem Gelände der Bavaria-Filmstudios mit Jungschauspielern und einem sehr flachen Drehbuch als Vorlage. Nur wenige kurze Szenen sorgen dafür, daß Sie schon nach ein paar Minuten alle Möglichkeiten ausprobiert haben. Die gesamte Länge aller gedrehten Szenen beträgt gerade mal runde zwölf Minuten – eher ein interaktiver Kurzfilm. Auch beim digitalen Reiseführer »Spotlights USA« handelt es sich nur um einen Ausblick auf zukünftige Multimedia-Möglichkeiten. Informationen zu fünf Städten und vier Nationalparks können abgerufen werden, wobei auch für die jeweiligen Orte keine Vollständigkeit erwartet werden darf. Meist sind die dargebotenen Informationen nur recht oberflächlich, doch immerhin gibt es ab und zu auch die Möglichkeit, sich ein kurzes Filmchen anzusehen. Offensichtlich wurden hier jedoch die Urlaubsvideos der Programmierer digitalisiert: Größtenteils sehen Sie verwackelte Aufnahmen aus fahrenden Autos im Originalton, ohne Kommentar und langweiliger geschnitten als Tante Ernas Dia-Abend.

Trauriges Fazit: Das Schlagwort »Multimedia« garantiert noch lange kein gutes Programm. Die beiden CD-ROMs aus deutschen Landen sind technisch und inhaltlich ziemlich vermurkst – wir haben Sie gewarnt... **(tw)**

PRODUKT	HERSTELLER	PREIS
Malony's	Multicom	ca. DM 70,-
Media-Visionen	Micromedia	ca. DM 50,-

Beide Programme benötigen: Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte mit Digitalsound (z.B. Soundblaster), mindestens 4 MByte RAM.

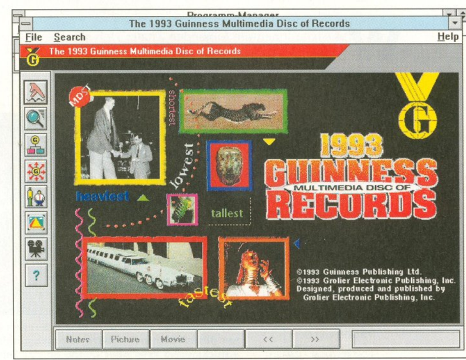
SCHNELLER, HÖHER, WEITER

Guinness Multimedia Disc of Records

Nicht nur sportliche Höchstleistungen sind auf dieser CD-Ausführung des »Guinness-Buch der Rekorde« verewigt.

Kinder stehen noch ganz offen zu Ihrer Vorliebe für Superlative; daher haben Sie die »Beste Mutter von allen«, werden vom »Schlechtesten Mathelehrer der Welt« unterrichtet, besitzen den klügsten Hund, die schönste Barbie-Puppe oder das schnellste Spielzeugauto. Erwachsene – so sie nicht gerade einen Fisch geangelt haben – sind da meist zurückhaltender. Das Interesse für herausragende Daten hat bei ihnen jedoch oft die Pubertät überdauert und folglich gehören sie dann auch zu den zahlreichen Käufern des »Guinness-Buchs der Rekorde«.

Es war zu erwarten, daß früher oder später eine Softwareumsetzung dieses Bestsellers erscheinen würde. Auf über 3600 Einträge können Sie bei der gerade herausgekommenen 93er-Ausgabe der CD-Version zugreifen. Etwa 1000 der Guinness-geprüften Rekorde sind mit digitalisierten Fotos versehen und rund 40 durch eine Videoanimation illustriert. Im Gegensatz zu den großen Fotoabbildungen wirken die Videofenster recht mickrig. Die kurzen Filme sind allerdings überwiegend mit Ton unterlegt, so daß Sie beispielsweise dem Original-Wochenschaukommentar zur Armee-Einberufung von Elvis Presley lauschen können.



Das digitale Guinness-Buch: Ein CD-ROM voll mit interessanten Nebensächlichkeiten

Immer wird man durch einen knapp gehaltenen Bildschirmtext über die Einmaligkeit des dargestellten Rekordes aufgeklärt.

Die einzelnen Stichworte sind nicht nur alphabetisch sondern auch unter verschiedenen Oberbegriffen wie »Sport« oder »Kunst & Unterhaltung« sortiert. Noch genauer können Sie die Liste durch die Verknüpfung verschiedener Suchworte eingrenzen. Alle Superlativ-Besessenen wird die Option erfreuen, einfach unter Extrem-Begriffen stöbern zu können: Sei es das höchste Alter oder die tiefste Temperatur – für jeden Geschmack findet sich das passende Auswahlkriterium.

Die größte Lasagne der Welt wurde nicht in Italien, sondern in Irland hergestellt

Für die Menschen, die nur an bebilderten Informationen interessiert sind, gibt es eine separate Übersicht.

Meine Lieblingsfunktion ist der »Random Record Explorer«. Wie in einer Diashow kann man sich zurücklehnen und zufällig vom Computer ausgewählte Rekorde betrachten. Erst auf diese Weise entdeckt man viele Absonderlichkeiten, die sich sonst unter harmlos klingenden Überschriften verbergen. Das Reich der Riesenlasagne und der Fledermäuse mit Tiefenrekord erhält durch die willkürliche Abfolge der Merkwürdigkeiten einen sehr hohen Unterhaltungswert.

Eine Übersetzung des CD-ROMs ins Deutsche ist nicht vorgesehen. Zudem sollte man sich bewußt sein, daß viele Einträge sich auf die Vereinigten Staaten beziehen – Topleistungen von Baseballspielern sind halt für Europäer wenig interessant.

Bei all dem Herumstöbern konnten wir übrigens keine »Weltbeste Mutter« ausmachen. Auch der schlechteste Mathematiklehrer wird wohl auf ewig in der anonymen Masse seiner vorwiegend drögen Berufskollegen verborgen bleiben. Verzeichnet ist jedoch die ausdauernste Lehrkraft – eine Lehrerin aus Venezuela, die sage und schreibe 80 Jahre lang unterrichtete. **(tw)**

THE 1993 GUINNESS MULTIMEDIA DISC OF RECORDS

Hersteller: **Grolier/Mindscape**
Preis: **ca. 180 Mark**
Benötigt: **386-Prozessor aufwärts; 4 MByte RAM; Windows, CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows-unterstützte Soundkarte (z.B. Soundblaster)**

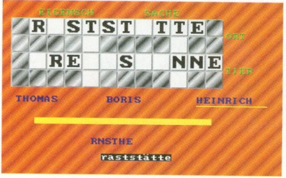
Shareware und Public Domain

EXTRADREH UND SUPERRUNDE

Nicht nur Kinofilme werden zu Computerspielen verwurstet; jetzt müssen sogar die Fernsehshows dran glauben.

Was sagen Ihnen die folgenden Zitate: »Ich möchte ein E kaufen.«, »Leider bankrott!«, »Ich hätte gerne die Waschmaschine, den Haartrockner, das Silberbesteck und das PC-Player-Abonnement. Danke schön«. Richtig, es ist wieder »Glücksrad«-Zeit auf Sat 1. Die beliebte »Dauerwerbesendung« kommt aus den USA (dort nennt sich das Ganze »Wheel of Fortune«) und hält jeden Abend hunderttausende von Hausfrauen vor den Bildschirmen gefangen. Mit etwas Glück und Kenntnis der deutschen Sprache können Kandidaten Preise im Wert von mehreren zehntausend Mark gewinnen. Doch leider ist es nicht jedem vergönnt, an einer solch illustren Fernsehshow teilzunehmen. Bei nur drei Kandidaten am Tag kann es Jahrzehnte dauern, bis auch Sie endlich mal am großen bunten Rad drehen und Konsonanten raten dürfen. Und was ist, wenn Sie dann das Lampenfieber packt und Sie die einfachsten Worte nicht erraten können? Zum Glück gibt es PCs und Shareware, mit der Sie sich auf den großen Augenblick vorbereiten können. Zumindest beweisen Sie damit im Kreise der Familie oder Kollegen, daß Sie die Waschmaschine gewonnen hätten, wären Sie nur im Studio gewesen.

Das Glücksrad ist zwar zu einem Streifen am unteren Bildschirmrand mutiert, ansonsten hält sich »Glückswand Pro« aber genau an das Fernsehquiz



In der Superrunde muß unter Zeitdruck ein Kreuzworträtsel gelöst werden

»Glückswand Pro« nennt sich das deutschsprachige Shareware-Spiel, das den Glücksrad-Regeln verblüffend ähnelt, bei dem aber nur um schnöde Punkte gespielt wird.

An der Glückswand messen sich immer drei Kandidaten gleichzeitig; wenn Sie keine zwei Freunde auftreiben können, übernimmt der Computer die Rollen der Mitspieler. In jeder von drei Spielrunden geht es darum, einen Begriff zu erraten, der verdeckt auf einer Tafel steht. Reihum raten die Kandidaten Konsonanten. Alle im Wort auftauchenden geratenen Buchstaben werden sofort aufgedeckt. Damit etwas Glück ins Spiel kommt, muß der Kandidat vor dem Raten aber am Glücksrad drehen. Meist deutet der Zeiger am Rad dann auf eine Zahl – soviele Punkte gibt es dann für jeden geratenen Buchstaben. Einige Spezialfelder wie »Bankrott« oder »Extradreh« bringen aber noch eine Prise Zufall ins Ratetrio. Nur derjenige, der den Begriff dann tatsächlich errät, kann seine Punkte in die nächste Runde tragen; die anderen Mitspieler gehen leer aus.



Heinrich kurz vor der Lösung. Für seine horrende Punktzahl bekommt er aber leider keine Preise

Nach drei solchen Runden winkt eine Superrunde; hier muß ein kleines Kreuzworträtsel gelöst werden, bei dem nur sechs Buchstaben aus dem großen weiten Alphabet als Hilfestellung dienen. Der Punktbeste am Ende all dieser Runden darf dann noch mal in einer Bonusrunde seinen überragenden Wortwitz zur Schau stellen. Doch leider, leider, spielt man immer nur um Punkte. Wer ständig gewinnt, ärgert sich schon bald, daß sich keine Waschmaschinen im Hinterhof stapeln. Die Sat 1-Manager werden sicher nicht glücklich sein, daß sich dieses Spiel so gnadenlos am Format der Fernsehsendung bedient. Was den Programmierer aber ernsthaft in Schwierigkeiten bringen könnte, sind die live aus der Fernsehshow gesampleten Effekte und Musiken. Die lassen das Geschehen auf dem Bildschirm zwar besonders echt erscheinen, unterliegen aber sicher dem Copyright.

Die technische Darstellung des Geschehens ist ansonsten recht schlicht. Ohne grafische Schnörkel (bis auf die farbigen Hintergrundstreifen) ist das Programm eher funktional. Dafür kostet der Spaß in der registrierten Version (mit 680 Rätseln) nur 20 Mark. Da lohnt es sich kaum, die Shareware-Version zu besorgen, die auf 50 Rätsel begrenzt ist. Glückswand Pro gibt es bei jedem guten Shareware-Händler; unsere Vollversion erhielten wir von CDV. **(bs)**

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Ein Düsenrucksack ist schon etwas feines. Daher gibt es statt »Jump and Run« zur Abwechslung mal ein »Fly and Run-Spiel«.

Wer noch zu den Commodore 64-Veteranen gehört, dem wird das gute alte »Jumpman« von Epyx ein Begriff sein. Mit einem Männchen mußte man auf zahlreichen gerüstähnlich aufgebauten Leveln Gegenstände einsammeln und sprang dabei dank Düsenstiefeln über fast jedes Hindernis hinweg. Neben Broderbunds »Loderunner« war »Jumpman« ein Auslöser für eine ganze Welle aus ähnlich aufgebauten Softwareprodukten, die besonders von den Britischen Inseln aus die Computerspieleregale der Kaufhäuser überschwemmten. An die Klasse der Vorbilder kamen die Imitate nicht heran. Die amerikanische Firma »Software Creations BBS« hat nun nach dem Muster des Klassikers »Jumpman« ein Sharewarespiel gestrickt: »Jet-Pack«. Aus den sprungfreudigen Stiefeln von damals wurde jedoch ein Düsenrucksack, der nur mit einer ausreichenden Menge an Sprit sinnvoll eingesetzt werden kann. In den verschiedenen Leveln sollte man daher zunächst gezielt nach Treibstofftanks suchen, mit deren Inhalt man eine Zeitlang durch die Gegend schweben kann. So schön das Fliegen denn auch ist – in einem Computerspiel geschieht etwas nie nur aus purem Selbstzweck. Der Düsenrucksack ist daher ein Hilfsmittel beim Einsammeln der jeweils über den Bildschirm verteilten Diamanten.


In diesem Level gibt es eine unangenehme Begegnung mit einer Raupe aus Stahlkugeln

Wenn alle Diamanten fleißig eingesammelt wurden, darf man durch ein Tor in den nächsten Level schreiten

Sind alle Edelsteine eingesammelt, so öffnet sich die Tür zum nächsten Level. Dem Punktekonto werden außerdem verschiedene goldene Gegenstände gutgeschrieben, die zusätzlich gefunden werden können. Zahlreiche Gegner wie Fledermäuse, die Spielfigur niederwalzende Roboter oder riesige Stahlkugeln mögen solche Plünderungen nicht und behindern Sie ebenso wie Barrieren, die mittels Kippschaltern ein- und ausgeschaltet werden können. Gemeinerweise werden die Schalter auch von Gegnern gerne im unpassendsten Augenblick bedient. Teleporter hingegen sind oft sehr nützlich, können jedoch ebenfalls von Monstern benutzt werden. Schalter und Teleporter erfordern vielfach eine geschickte Vorausplanung der Aktionen, denn oft kommt man erst über verschlungene Umwege an fehlende Edelsteine heran. Bewegliche Leitern und Laufbänder fordern zudem das Geschick des Spielers heraus. Immerhin kann man ab und zu Extras wie Schutzschilde aufsammeln und so die wenigen vorhandenen Leben besser nutzen. Besonders interessant ist ein Editor, mit dem Sie mühelos eigene Level entwerfen können. Alle Elemente und Gegner werden einfach ausgewählt und auf dem Bildschirm plaziert.

In der Sharewareversion kann man jedoch bloß einen Level selbst gestalten. Auch sind nur 10 fertige Level integriert, die trotzdem eine ansehnliche Herausforderung darstellen, denn einige Spielstufen sind schon sehr raffiniert entworfen. Erschwert wird ein spielerischer Erfolg noch durch den Umstand, daß bei der Berührung mit einem Monster nicht nur ein Leben abgezogen wird sondern sämtliche in dem Level bereits eingesammelten Diamanten damit wieder verloren sind.

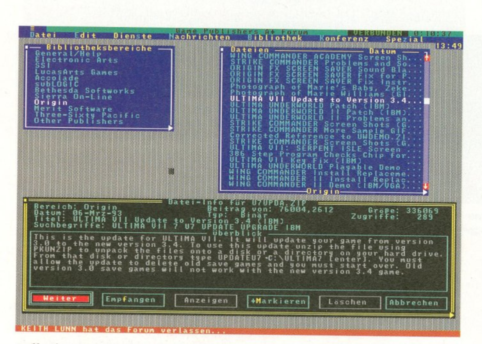
Besonders viel Spaß macht das Konstruieren neuer Herausforderungen mit dem eingebauten Editor

Die Vollversion bietet 100 in Zehnerschritten anwählbare Level. Mit dem Leveleditor können Sie dann gleich mehrere Ihrer Eigenkreationen speichern. Als zusätzliche Option können Sie auch den Zufall darüber entscheiden lassen, welche Spielstufe Sie meistern müssen. Für selbstentworfene Level wird übrigens eine separate Highscoreliste geführt.

Zumindest grafisch und akustisch ist die »Jumpman-Nostalgie« durch eine gewisse Schlichtheit schon vorhanden – man sollte halt nicht den Standard eines heutigen Vollpreisspiels erwarten. **(tw)**

DAS DATEN-UNIVERSUM

Neue Kochrezepte gefällig? Mit Spieleprogrammierern plaudern? Den neuesten Klatsch aus Hollywood erfahren? Endlich den lange gesuchten Druckertreiber finden? Compuserve macht es möglich.



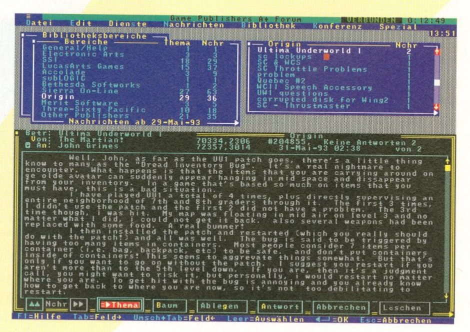
Aufforderung zum Download: In Compuserve gibt es zu fast allen Spielen die Patches und Fehlerkorrekturen direkt vom Hersteller.

Sie bezeichnen sich selbst als den »Größten Computerclub der Welt«. Und mit mehr als 1,2 Millionen Mitgliedern liegen die Macher von Compuserve wahrscheinlich vollkommen richtig. Das 1979 gestartete elektronische Informationssystem hat sich zur weltumspannenden Super-Mailbox entwickelt, um die heutzutage kein Computer-Profi herumkommt. Compuserve bietet ein ganzes Universum an Daten, Programmen und Kontakten, das sich nicht mehr in Gigabyte messen läßt. Ständig werden Informationen auf den neuesten Stand gebracht, tauchen in Foren neue Programme auf, entwickeln sich E-Mail-Diskussionen mit nützlichen Tips und Tricks.

Compuserve ist ein derart komplexes Gebilde aus Foren, Diensten und Service-Leistungen, daß ein kompletter Überblick nur mit dicken Handbüchern möglich ist. Doch ein einziger Befehl weist Ihnen den Weg durch das Informations-Dickicht. Durch Eingabe von »Find« und einem Stichwort zeigt Ihnen Compuserve alle Ecken, die mit diesem Begriff zu tun haben. Die Auswahl ist manchmal geradezu erdrückend. Auf »Find Games« erhalten Sie eine umfassende Liste angefangen bei den Hilfe-Foren der Spielehersteller (Game Vendors), Spielen, die Sie in Compuserve selbst spielen können, einem speziellen Flug Simulations-Forum, einer Modem-Spiele-Gruppe oder dem Verein der Spieler (The Gamers), in dem man zu allen aktuellen Programmen nach Tips fragen oder komplette Lösungen downloaden kann. Und schließlich gibt es ja noch die E-Mail, mit der man seinem Lieblingsprogrammierer persönlich schreiben kann – portofrei und schneller als die Deutsche Bundespost jemals zustellen könnte.

Compuserve ist eine amerikanische Firma mit Sitz in Ohio; deswegen wird auf Compuserve auch überwiegend Englisch gesprochen. Foren deutscher Firmen sind ohne Fremdsprachenkenntnisse zu betreten; diese sind aber ganz eindeutig in der Minderheit. In erster Linie geht es bei einem System wie Compuserve natürlich um Computer. 300 Hard- und Softwarefirmen wickeln einen Teil ihres technischen Supports über Compuserve-Foren ab. Sie brauchen einen neuen VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte? Sie suchen neue Makros für »Word für Windows«? Sie haben eine Frage zu einem Menüpunkt in 1-2-3, den Sie nicht verstehen? Wenn der Hersteller ein Forum auf Compuserve betreibt, können Sie dieses einfach betreten, eine Nachricht an den Sysop (den Forum-Chef) schicken oder in der Library (der Programm-Bibliothek) nachschauen, ob eine Lösung für Ihr Problem zum Download bereit liegt.

Um an Compuserve ranzukommen, brauchen Sie ein Modem und eine Compuserve-ID. Diese bekommt man direkt bei Compuserve nach Anruf bei einer gebührenfreien Telefonnummer. Dann können Sie sich entweder direkt



Fragen zu Spielen werden in Compuserve prompt beantwortet. Meist sind andere Benutzer sogar schneller mit der Antwort, als die Hersteller selbst.

KLEINES COMPUSERVE-LEXIKON

Online: Alles was man macht, während man über Modem mit Compuserve telefoniert. Eine Live-Diskussion ist also online, weil dabei das Modem Daten überträgt.

Offline: Alles, was man macht, während man nicht mit Compuserve verbunden ist (und was deswegen kein Geld kostet). Mit Software wie CIM können Sie Ihre Briefe offline lesen und schreiben; erst wenn Sie alles auf einen Schlag senden oder empfangen wollen, müssen Sie online gehen.

Forum: Ein Teilbereich von Compuserve, der sich einem bestimmten Thema widmet. Beispiele: Das »Deutsche Computer Forum« oder das »CD-ROM Forum«.

ID: Eine mehrstellige Nummer, über die Teilnehmer eindeutig identifiziert werden können. Das ist notwendig, da zwei Teilnehmer den gleichen Namen haben könnten (was bei 1,2 Millionen Benutzern gar nicht so unwahrscheinlich ist).

CIS: Abkürzung für Compuserve Information Service, der vollständigen Bezeichnung des Systems. Manchmal auch scherzhaft CI$ geschrieben, weil viele Foren auf Compuserve nicht umsonst sind.

CIM: Abkürzung für Compuserve Information Manager, ein Programm, das die Bedienung von Compuserve wesentlich erleichtert und Sie viele Aktivitäten offline (s.o.) erledigen läßt.

in einen von mehreren »Knoten« einwählen (zur Zeit in mehreren Großstädten wie Düsseldorf, München, Frankfurt und Hamburg), oder über den Datex-J-Service der Bundespost auf Compuserve zugreifen. Jedes normale Terminal-Programm funktioniert einwandfrei; allerdings sehen Sie dann nur die Text-Menüs, die sich seit 1979 nicht wesentlich verändert haben. Wesentlich komfortabler wird es mit »CIM« (für DOS) und »WINCIM« (für Windows), zwei Spezial-Programmen mit ausgefuchster Benutzerführung. Diese Programme kosten zwar ein paar Mark, doch Compuserve ist so nett, Ihnen den Kaufpreis als Gutschrift für Compuserve-Zeit zurückzugeben. Deswegen sollte man sofort auf eines dieser Programme umsteigen und sich die normalen Menüs ersparen.

Der Haken an der Sache ist natürlich das liebe Geld: Compuserve ist nicht umsonst. Neben einer monatlichen Gebühr (zirka 9 Dollar) müssen Sie noch bestimmte Service-Leistungen, den Verbindungsaufbau und die normalen Telefongebühren bezahlen. Wer in einer Großstadt mit Compuserve-Nummer wohnt, hat es am preiswertesten. Nach 19 Uhr abends und an Wochenenden sowie an Feiertagen fallen keine Verbindungsgebühren an. Im Klartext bedeutet das, daß Sie zum Ortstarif mit einer amerikanischen Mailbox telefonieren können. Wer Datex-J oder andere Dienste nutzt, muß hingegen neben den Telefongebühren etwa 10 bis 20 Dollar in der Stunde an Compuserve zahlen; das ist aber immer noch viel billiger, als ein Telefongespräch in die USA.

Die sogenannten Basis-Dienste sind bei Compuserve in den monatlichen Gebühren enthalten. Dazu gehören beispielsweise ein Wettervorhersage-Dienst, das Empfangen und Versenden von elektronischer Post (allerdings nur 30 Briefe im Monat), die Online-Diskussionen mit anderen Mitgliedern und einige der angebotenen Online-Spiele. Alles, was darüber hinaus geht, kostet bei einer 2400-Baud-Verbindung 8 Dollar in der Stunde (bei 9600 Baud 16 Dollar pro Stunde). Abgerechnet wird jede angefangene Minute.

Wer z.B. in München wohnt, im Monat drei Stunden mit 2400 Baud online ist, dabei Foren benutzt und nicht übermäßig viel Post verschickt, ist also mit rund 30 Dollar oder umgerechnet (je nach Dollarkurs) 50 Mark dabei. Die monatlich entstandenen Kosten werden von einem Konto abgebucht oder per Kreditkarte eingezogen. Wieviel Geld man schon ver»servt« hat, kann man jederzeit elektronisch abrufen. Damit niemand Ihr Konto belastet, müssen Sie also das Paßwort für Ihre Benutzernummer streng geheim halten, ähnlich wie die Codenummer einer Eurocheque-Karte. Wer als Computerspieler in Compuserve nach Infos sucht, wird bestens bedient. Alle großen amerikanischen Spielefirmen sind präsent und beantworten täglich die eingehende Post. Fragen zu einem Spiel sollte man öffentlich stellen; wenn gerade die Firma nicht antworten kann, weiß vielleicht ein anderer Spieler die Antwort. Im selbstverwalteten »Gamers«-Forum haben auch nur die Spieler das Sagen, obwohl hier immer wieder Spieleprogrammierer rein-

```
Terminalemulation                                  VERBUNDEN 0:05:50
Datei   Edit   Dienste   Terminal   Spezial
                                                            13:44
-- ADVENTURE < 6.1/ 3>,  2-Sep-86  --

The best player since 24-Apr-93 is [71224,1456], achieving a score
of 288 points in 2217 turns on 27-May-93.

Welcome to ADVENTURE!!  Would you like instructions?

no

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest.  A small stream flows out of the building and
down a gully.

open door

I see no door here.

enter building

You are inside a building, a well house for a large spring.  Off
to one side is a small storeroom.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is a leather sack here.
Taped to the wall is a faded poster.
There is a small matchbox here.

take all

brass lantern
     Taken.
leather sack
     Taken.
faded poster
     Hidden behind the poster is a steel safe, embedded in the wall.
matchbox
     Taken.

examine safe

A round dial covered with numeric markings is on the door of the
safe.

F1=Hilfe  F10=Menüleiste  F5=Protokoll [AUS]  F6=Drucker [AUS]
```

Klassiker im Textmodus: Das Ur-Adventure (der Vorläufer der Zork-Spiele) kann online genossen werden.



Wer dreht was mit wem? Die Hollywood-Hotline gibt jeden Tag die heißen News aus der Filmbranche wieder.

DIE SPIELE-FOREN VON COMPUSERVE

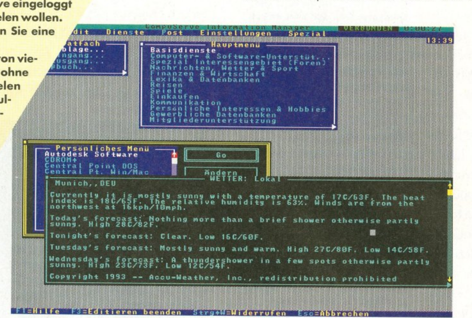
Game Vendors (A und B): Hier finden Sie die Hersteller, unter anderem Origin, Sierra Online, Electronic Arts, Microprose, Interplay, SSI und viele andere

The Gamers: Das Forum der Spieler. Hier finden Sie zu jedem Spiel, egal ob PC, Amiga oder Macintosh, Sega oder Nintendo, genug Experten, die Ihnen jede Frage beantworten können.

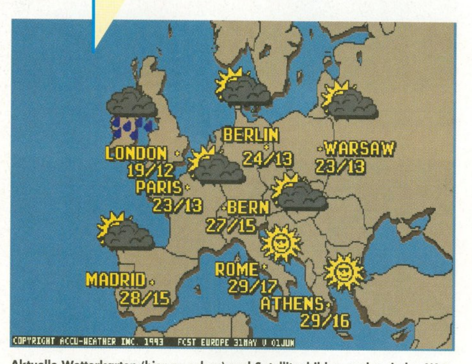
Flight Simulation Forum: Von Falcon bis FS 4, von Wing Commander bis Strike Commander; hier treffen sich alle Computerpiloten vom Anfänger bis zum echten Fighter-Jock, der inzwischen auf Simulationen umgestiegen ist. Mit Rubriken wie »Hangar Talk« und einer speziellen Hardware-Ecke (»Wie programmiere ich meinen Thrustmaster um«) eines der gehaltvollsten Foren.

Entertainment Center: Online-Spiele wie Schach oder Backgammon gegen andere Menschen irgendwo auf der Welt, die sich gerade in Compuserve eingeloggt haben, und ebenfalls spielen wollen. Für diese Spiele brauchen Sie eine besondere Software.

Legend of Kesmai: Eines von vielen Online-Spielen, die ohne Zusatzsoftware zu spielen sind; in diesem Fall ein Multiuser-Adventure-Rollenspiel ohne Grafik und mit englischen Texten. Daneben gibt es noch Strategiespiele und sogar eine Online-Gameshow mit Trivia-Fragen.



Wie ist denn das Wetter in München? Die weltweite Vorhersage wird täglich neu versorgt



Aktuelle Wetterkarten (hier zu sehen) und Satellitenbilder machen jeden Wetterfrosch schlauer

schneien, die sich die Meinung der Kunden anhören oder Rede und Antwort stehen. Die neuesten Patches zu Spielen, welche die lästigen Programmfehler ausbügeln, kann man hier downloaden. Doch Vorsicht: Wer mal eben ein 1,4-Megabyte Demo des neuesten Spiels empfängt, zahlt weiterhin für die Verbindungszeit. Das kann ganz schön ins Geld gehen. Die Kommunikation mit anderen Spielern auf der ganzen Welt ist allerdings verblüffend. Wer aus Deutschland eine Frage zu einem Rollenspiel stellt, kriegt nicht selten innerhalb von Stunden aus Amerika, England oder sogar Japan und Australien Antwort. Zahlreiche Online-Spiele, vom einfachen Hangman über den Urvater des Textabenteuers (Adventures) und Multiplayer-Rollenspiele, machen das globale Spielvergnügen komplett. Über diesen Aspekt von Compuserve werden wir in einer der nächsten Ausgaben noch ausführlicher berichten. Aber wehe, man schaut mal über den Tellerrand der Spiele hinaus. Denn was sich sonst noch so in Compuserve tummelt, ist nahezu grenzenlos. Vom Kochforum über den Astronomie-Club bis zum Rechtsanwalts-Treff gibt es 1700 Spezialforen für wirklich jeden Geschmack. Ein Redaktionsliebling ist das »Showbiz«-Forum, in dem Film, Fernsehen und Musik besprochen werden. Der amerikanische Starkritiker Roger Ebert (eine Art Reich-Ranicki für Kinofilme) diskutiert mit allen Forums-Mitgliedern über Klassiker wie »Casablanca«, oder gerade in den USA angelaufene Filme wie »Cliffhanger« oder »Super Mario Brothers«. In anderen (teureren) Foren gibt es auch die neuesten News aus Hollywood oder gar das Soap-Opera-Lexikon. Jeden Tag wird für die amerikanischen Serien wie »General Hospital« oder »Married with Children« die aktuelle Handlung rekapituliert, damit man nichts verpaßt.

Das Angebot von Compuserve wird ständig weiter ausgebaut. So kann man beispielsweise seit kurzem Shareware-Programme online registrieren. Der Autor erhält dann das Geld von Compuserve, gleichzeitig erscheint es auf Ihrer nächsten Monatsabrechnung. Damit sparen Sie sich Geldwechsel und -versand. Weitere Dienste von Compuserve umfaßen eine ständig aktuelle Wetterkarte, die neuesten Börsenkurse, Nachrichten von allen führenden Presseagenturen, Wirtschaftsdatenbanken, und, und, und...

Kurzum, wer Englisch kann, ein Modem hat, und entweder genug Selbstdisziplin besitzt, nicht alle Foren täglich abzusuchen, oder sich nicht vor einer dreistelligen Rechnung im Monat scheut, der kommt heutzutage an Compuserve nicht vorbei. Wer schon Compuserve-Benutzer ist oder demnächst wird, kann auch die PC Player-Redaktion dort finden. Einfach eine Mail an Boris Schneider (ID: 71333,2206) schicken.

(bs)

Wenn Ihr PC das machen soll, was Sie wollen, holen Sie sich Highscreen HIGHLIGHTS!



Der PC sollte dem Menschen bei der täglichen Arbeit helfen und ihn nicht davon abhalten. Und damit Ihr PC wirklich das macht, was Sie wollen, machen wir Ihnen jetzt ein Angebot:
Testen Sie Highscreen HIGHLIGHTS – kostenlos!
Sofort anwendbares Wissen in Form von Kursen, Workshops, Informationen über Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten und vieles mehr: Highscreen HIGHLIGHTS bietet Ihnen leichtverständliche Gebrauchsanleitungen für genau das, was Ihr PC für Sie machen soll.

Holen Sie sich Ihr Gratisheft mit dem Test - Gutschein!

Highscreen HIGHLIGHTS –

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will Highscreen HIGHLIGHTS testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von Highscreen HIGHLIGHTS nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir Highscreen HIGHLIGHTS regelmäßig per Post frei Haus – mit 10% Preisvorteil für nur DM 5,40 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen. **Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

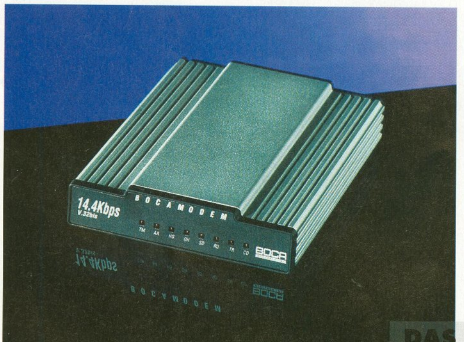
Datum, 2. Unterschrift 4019

Ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München,
oder faxen:
0 89 - 5 11 73 63.

BITS, BAUDS & DIE BZT

Wer sich intensiv für Computerspiele interessiert, kommt um ein Modem kaum herum. Doch das Gewirr aus Fachwörtern und Anbietern ist nur schwer zu durchschauen.

Wie gerne würden Sie mit einem Kumpel den Zwei-Spieler-Modus von Ihrem Lieblingsspiel ausprobieren; doch zum Hin- und Herschleppen von PCs haben Sie keine Lust. Einmal im Monat möchten Sie gern ein Fax verschicken; doch dafür extra ein Faxgerät kaufen? Und in Mailboxen könnten Sie an die neuesten Shareware-Programme und an heiße Spieletips herankommen -- wenn Sie nur ein Modem für Ihren Personal Computer hätten.



Preiswert, aber gut: Dieses Modem von Boca erfüllt alle Anforderungen an ein modernes Gerät und ist auch von der BZT geprüft

Doch wer sich endlich dazu durchringt, mit einem Modem den Spielgenuß (und die Telefonkosten) etwas anzuheben, steht vor einer ziemlichen Hürde. In den Anzeigen wird mit V.42bis und 57.600 Baud, Fax Class III und MNP 4 geworben und meist noch mit dem kryptischen Kürzel »Nur für Export«. Wie soll man da als Nicht-Experte durchblicken?

Die wichtigste Frage beim Modemkauf ist die nach der BZT-Zulassung. Ein nicht zugelassenes Modem darf in Deutschland nämlich nicht ans Telefonnetz der Telekom angeschlossen werden. Wer es trotzdem tut, riskiert empfindliche Geldstrafen, auch wenn nichts passiert. Nur Modems mit der BZT-Zulassung dürfen ungestraft benutzt werden. Und diese Zulassung ist für einen Hersteller gar nicht so einfach zu kriegen. Denn unter anderem muß eine Wahlsperre im Modem eingebaut werden, die verhindert, daß Sie immer und immer wieder dieselbe Nummer wählen. Eine solche Wahlsperre ist aber nirgendwo sonst Vorschrift und deswegen sind die in USA und Rest-Europa angebotenen Modems in Deutschland eigentlich illegal. Trotzdem schließen viele Privatleute solche Modems einfach an; die Gefahr, erwischt zu werden, war bisher verschwindend gering und der Preisvorteil enorm.

Noch vor einem Jahr kosteten Modems mit Zulassung noch das Dreifache von Import-Modems. Diese Lage hat sich zum Glück geändert; ein legal verwendbares Modem kostet meistens nur noch einen Hunderter mehr als vergleichbare Modelle ohne das begehrte BZT-Siegel.

DAS LEGALE KOMPATIBLE

Wer sich nicht mit der Telekom anlegen will, mußte vor einigen Monaten noch mehrere Tausender für ein schnelles Modem anlegen. Die 1000-Mark-Schallmauer wurde jetzt endlich durchbrochen. Das neue Modem von Boca, einfach Boca-Modem genannt, erfüllt alle Auflagen der BZT und hat das begehrte Prüfsiegel erhalten. Mit seiner vollen V.42 und V.42bis Kompatibilität kommen Sie in fast alle Mailboxen mit 14.400 baud; Faxe senden und empfangen können Sie mit dem schicken schwarzen kleinen Modem auch.

Gegenüber anderen Billig-Modellen zeichnete sich das Boca im Test durch besonders stabile Verbindungen aus. Auch wenn es auf der Leitung zischt und pfeift, bleibt es so gut wie möglich am Ball und hält die Verbindung aufrecht. Für knapp 1000 Mark (bei einigen Händlern sogar noch preiswerter) gibt es ein komplettes Paket mit Anschlußkabel, Software für DOS oder Windows und passendem Netzteil – Annehmlichkeiten, auf die man bei manchem billigem Import-Modem verzichten müßte.

Wenn Sie dann auf Modemsuche gehen, sollten Sie alle Geräte links liegen lassen, die nur mit 2400 baud auf Datenreise gehen. Baud ist eine Maßeinheit für die Geschwindigkeit der Datenübertragung. Je höher die Baudzahl, desto schneller können Daten übertragen werden. Dazu gehören auch eine Reihe von Modems, die scheinbar mit 9600 baud arbeiten, in Wirklichkeit aber nur 2400 baud bringen. Dieser Wiederspruch löst sich bei genauerer Betrachtung auf. Der Computer kann nämlich Daten mit bis zu 9600 baud zum Modem schicken, dieses sendet jedoch nur mit 2400 baud zum anderen Modem. Dabei werden die Daten aber gepackt. So kommen in einem Text beispielsweise mehr »E« als »X« vor. Dies nutzen moderne Modems aus und übertragen das E mit einem kürzeren Code. So kann man im Idealfall mit bis zu 9600 baud übertragen. Bei normalen Texten sind es etwa 4800 baud und wenn man ein nicht packbares Programm überträgt, fällt das Modem wieder auf 2400 baud zurück – aus der Traum von der schnellen Übertragung.

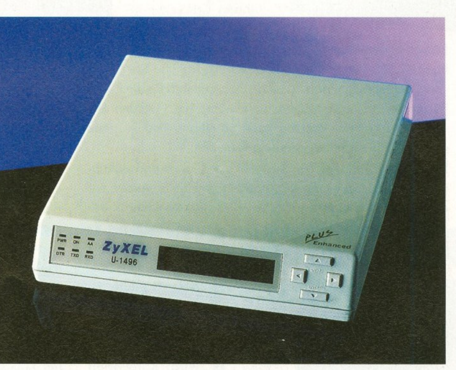
Zeitgemäß sind nur noch Modelle, die die Standards »V.42« und »V.42bis« unterstützen. Damit rauschen die Daten mit echten 14.440 baud über die Telefonleitung. Mit ein wenig Packen lassen sich sogar bis zu 50.000 baud erreichen. Wenn Sie schon gepackte Daten übertragen, kriegen Sie in zehn Minuten immerhin ein Megabyte über die Leitung. Praktisch alle Mailboxen in Deutschland unterstützen inzwischen diese Standards. Ein solches Modem mit BZT-Zulassung ist bereits für weniger als tausend Mark zu haben. Die paar hundert Mark Preisdifferenz zu einem Billig-Modem haben Sie nach wenigen Monaten Telefongebühren-Sparen wieder drin.

Mach keine Faxen...

Die meisten Modems der V.42-Klasse haben so nebenbei noch komplette Fax-Funktionen eingebaut. Wenn Sie nur ab und zu ein Fax versenden oder empfangen wollen, ersetzen diese ein normales Fax-Gerät voll und ganz. Jedem Modem mit Faxfunktion liegt die entsprechende Software für DOS oder Windows bei. Das papierlose Fax hat natürlich Nachteile. So können Sie Faxe nicht unterschreiben, bevor Sie sie abschicken. Sollten Sie keinen Drucker haben, können Sie das empfangene Fax nur am Bildschirm lesen. Und wenn Sie Ihren PC Tag und Nacht auf Fax-Empfang warten lassen, ist das in Gerätekosten und Stromverbrauch teurer, als wenn Sie gleich ein echtes Telefax gekauft hätten.

In jedem Fall brauchen Sie noch ein Terminalprogramm, mit dem Sie sich in Mailboxen einwählen können. Auch hier erhalten Sie mit den meisten Modems ein Programm zum Einstieg. Wenn Sie allerdings auf mehr Komfort und bessere Funktionen Wert legen, gibt es im Bereich der Shareware zahlreiche Alternativen. In keinem anderen Bereich ist die Shareware derart professionell wie bei Terminal-Programmen. Redaktionsfavorit ist »Telemate«, das mit Bildschirmfenstern und eingeschränktem Multitasking auch anspruchsvolle Anwender zufriedenstellt.

Dann fehlt Ihnen nur noch die Nummer einer Mailbox in Ihrer Nähe und schon kann es mit der Wunderwelt der DFÜ, der Datenfernübertragung, losgehen. **(bs)**



Strafbarer Luxus: Diese teure Ausgabe eines Zyxel-Modems hat leider keine BZT-Prüfung hinter sich.

DER ILLEGALE SPRINTER

Den Status eines Geheimtips haben die Zyxel-Modems schon längst verloren. In Deutschland gehören die Modelle dieser Firma zu den meistverkauften und viele Mailboxen haben gleich mehrere Zyxels am Rechner hängen. Leider findet die Telekom das gar nicht komisch, denn bisher hat kein Zyxel-Modem die BZT-Prüfung durchlaufen; der Anschluß an eine deutsche Telefonleitung ist also rechtswidrig. Neben dem niedrigen Preis haben Zyxels aber noch einen anderen Vorteil, der sie so beliebt macht. Zwei Zyxels können nämlich die bisherige Höchstgeschwindigkeit von 14.400 baud durchbrechen und mit über 16.000 »echten« baud Daten übertragen. Wer die etwas teureren Zyxel-Plus-Modems kauft, kann die Datenrate sogar auf 19.200 baud hochschrauben – leider gilt auch hier die Einschränkung, das am anderen Ende der Leitung auch ein Zyxel hängen muß. Ansonsten bleibt es bei den normalen 14.400 baud. Mit einer einfachen Fax- und Modemsoftware kostet das normale Zyxel je nach Händler etwa 800 Mark, die Plusversion etwa 1000 Mark.

PROSIT!

PC-COCKTAIL

Unter dem Motto »Gute-Laune-Software« ist nun eine Sammlung neuer Cocktail-Kreationen erhältlich.

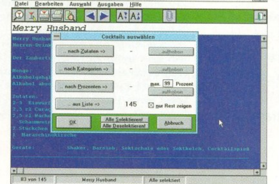
BIZARRE ANWENDUNGEN



Man soll die Feste feiern wie sie fallen... Doch manch einer fühlte sich mangels Ideen für seine Party von solch einem fallenden Fest schon erschlagen. Damit wenigstens die Promille stimmen, können sie sich nun auf dem alkoholischen Gebiet von Ihrem Computer inspirieren lassen. Mit ausgefallenen Rezepten werden Sie sicher Ihre Gäste überraschen, die wahrscheinlich auf das übliche Bier spekuliert haben. Doch Vorsicht: Der Aufwand für die Zubereitung eines Cocktails sollte nicht unterschätzt werden. Bei einem zu großen Andrang kann auf Ihrem Fest so ganz schnell der Getränkenotstand ausbrechen.

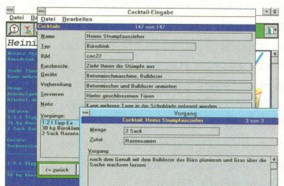
PC Cocktail hilft bei der Auswahl der Drinks und erlaubt Ihnen den Ausdruck der Rezepte. 145 Cocktails wurden auf eine Diskette gebannt, auf die man nach bestimmten Kriterien Zugriff hat. Es ist beispielsweise möglich, sich alles heraussuchen zu lassen, bei dessen Zubereitung Malzbier verwendet wird. Kategorien wie Party-Drinks, Begrüßßungscocktails oder Feierabend-Drinks können ebenso als Grundlage für die Selektion genommen werden. Die wackeren Menschen unter uns, die auch ohne Alkohol in eine gute Stimmung kommen, wird sicher die Möglichkeit der Angabe eines maximalen Promillewertes erfreuen. Wer jedoch seinen Liebeskummer ertränken will, wird von den Programmierern schmählich im Stich gelassen: Es gibt keine Möglichkeit, einen Mindest-Alkoholgehalt als Präferenz anzugeben.

Einige Rezepte sind als Anregung mit Photos illustriert



Nach verschiedenen Kriterien können die Cocktails sortiert werden

Bei etwa einem Viertel der Rezepte wird durch Abbildungen der fertigen Drinks der Appetit angeregt. Auf einen Einführungskurs in notwendige Grundfertigkeiten wurde jedoch verzichtet. Wünschenswert wäre es zudem gewesen, für Anfänger noch einige Standarddrinks wie die berüchtigte »Bloody Mary« unterzubringen. Andernfalls kann ein Gastgeber ganz schön in Verlegenheit gebracht werden, wenn er zwar »Merry Husband-Cocktails« kredenzt, dem freundlichen Vampir von nebenan jedoch das ihm zweitliebste Getränk versagen muß.



Der Eingabe von ausgefallenen Eigenkreationen – die Sie auch Kollegen widmen können – sind keine Grenzen gesetzt

Bei einigen Menschen macht sich die Kreativität durch das Entwickeln neuer Feuerwassermixturen Luft. Diese Personen können Ihre flüssigen Eigenentwicklungen in die Datenbank mitaufnehmen. Die Eingabe ist fast so narrensicher, als würde man den Drink einfach in das Laufwerk schütten: Vorbereitete Eingabemasken werden mit den entsprechenden Angaben gefüttert und schon ist das Rezept bis zur nächsten Computergeneration gesichert.

Dieses Programm gehört bestimmt nicht zu der Art von Software, um derentwillen der Computer erfunden wurde. In der Praxis kann ein Büchlein mit all den Rezepten sicher effektiver sein. Den Computer an der Bar aufzustellen ist hinsichtlich all der angeheiterten Gäste ein wenig gewagt; möglicherweise möchte ja ein – durch die gereichten Getränke übermütig gewordener – Bürokollege seine Abneigung gegen Computer durch ein Baden desselbigen im Spülwasser zeigen. Zudem sollten Sie nicht allzu enttäuscht sein, wenn Ihre Gäste statt der liebevoll dekorierten Cocktails doch lieber schnödes Bier vorziehen. Na dann: Prost! **(tw)**

PC-COCKTAIL

Hersteller: **Boeder Software**
Preis: **29,95 DM**
Hardware-Minimum: **386er mit 2 MByte RAM und VGA. Windows 3.1 erforderlich.**
Praktischer Nutzen: **Für computerbegeisterte Gastgeber vorhanden.**
Originalitäts-Faktor: **beschwipst.**
Mögliche Folgeschäden: **Punkte in Flensburg wegen Alkohol am Steuer.**
Unterhaltungswert: **kommt auf die Partygäste an.**
Das PC PLAYER-Fazit: **Wer unbedingt seinen Computer für alles einsetzen will, wird zufrieden sein.**

KOMPLETTLÖSUNG

DAY OF THE TENTACLE

LucasArts hat wieder ein Meisterstück abgeliefert. Damit Sie nicht an einer dummen Kleinigkeit scheitern und deshalb nicht in den vollen Genuß des skurrilen Humors kommen, erhalten Sie von uns tentakelige Hilfe.

Die Menschheit scheint verloren: Doch nicht Umweltkatastrophen, Meteoriten, atomare Vergeltungsschläge oder Außerirdische treiben Sie in den Abgrund – nein: Schleimige Tentakel aus einem heruntergekommenen Motel übernehmen die Weltherrschaft und drängen uns in den Status von Haustieren. Nicht daß sich das Leben dadurch grundsätzlich verschlechtern würde; keine langweilige Arbeit ist mehr zu verrichten, keine Telefonrechnungen müssen beglichen werden und vor allem braucht man weder aufzuräumen noch Geschirr zu spülen. Trotzdem erhält man seinen Napf mit Futter und ausreichend Wasser. Allerdings gibt es immer Querulanten, die sich damit nicht begnügen wollen, und deren letzte Hoffnung sind Sie!

Auch wenn Sie es ungern zugeben: Es gibt da noch ein klitzekleines Hindernis in Form eines Problems, an dem Sie sich schon seit Tagen festgebissen haben. Wenn Sie selbst trotz Ihres kleinen Latinums am Ende Ihrer Weisheit angelangt sind, sollten Sie einen Blick auf die folgenden Tips werfen. Zu einem akuten Problem finden Sie dort im Frage-Antwort-Stil konkrete Lösungshinweise. Einige wichtige Begriffe wurden von uns verschlüsselt, damit Sie nicht versehentlich Dinge lesen, auf die Sie selbst gekommen wären. Aus »TBVHOBQG« wird – geht man bei jedem Buchstaben eine Stelle im Alphabet zurück – »SAUGNAPF«. Ein »A« steht übrigens stellvertretend für das »Z«.

Allgemeine Tips

1. Man kann keine unwiderruflichen Fehler begehen und sollte sich deshalb ruhig trauen, auch verrückte Sachen auszuprobieren.

2. Bei Gesprächen sollte man die verschiedenen Dialogvarianten durchgehen – oft erhält man so einen entscheidenden Hinweis oder löst auf diese Weise sogar eines der Probleme

3. Will man einen Gegenstand zu einer anderen Person teleportieren, so reicht es völlig aus, mit diesem Gegenstand das Gesicht dieser Person anzuklicken. Dies funktioniert natürlich nur dann, wenn beidseitig ein ungehinderter Zugang zum Zeitklo besteht.

Die Gegenwart

Wo finde ich das Labor von Doktor Fred ?

Das ist nun wirklich einfach! Untersuchen Sie doch einmal die TUBOEVIS etwas genauer...

Wie komme ich an die Pläne für die Superbatterie?

Im Labor gibt es rechts neben dem Hamstergenerator eine QJOOXBOE, an der Dr. Fred wichtige Dinge befestigt.

Wie helfe ich dem deprimierten Motelgast im ersten Stock ?

Er braucht einfach ein kleines Erfolgserlebnis. Geben Sie Ihm das TDISFJCFO aus dem CSJFGLBTUFO in der Vergangenheit.

Wie komme ich an eine Zigarre, ohne daß Sie mir im Gesicht explodiert ?

Tauschen Sie einfach das GFVFSAFVH durch einen ähnlich aussehenden Gegenstand aus.

Wie fange ich die klappernden Zähne ein?

Öffnen Sie das HJUUFS und treiben Sie die Zähne hinein.

Wie komme ich an das nachgemachte Erbrochene von der Decke in der Lobby ?

Die TUFSFPBOMBHF im ersten Stock bringt nicht nur die Wände zum wackeln. Stoßen Sie zudem noch einen MBVUTQSFDIFS um, so wird selbst der Gummischerzartikel dem Rhytmus bald nicht mehr widerstehen können...

Wie komme ich an den Sweater des schlafenden Tagungsteilnehmers ?

Zwei NVFAFO für den Rüttelmechanismus reichen, um ihn vom Bett herunterzubefördern und so an den Pulli zu kommen.

Wie komme ich an Münzen ?

Eine davon liegt im defekten Münzfernsprecher, die andere steckt im Kaugummi am Boden der Lobby.

Wie löse ich das Kaugummi von Boden ?

Benutzen Sie das CSFDIFJTFO.

Wie komme ich an das Brecheisen ?

Der »Kaputzenmann« am Auto sucht verzweifelt Schlüssel. Geben Sie ihm doch einfach die Schlüssel aus dem Zimmer des schlafenden Kongreßteilnehmers (die UFVS in seinem Raum TDIMJFTTFO).

Wie komme ich an den Diamanten ?

Schalten Sie doch mal den Fernseher ein! Anschließend kann man den Diamanten einfach per Telephon bestellen.

Aber wie kann ich den Diamanten bezahlen ?

Auf dem Schweizer Nummernkonto von Dr. Fred befindet sich genug Geld, wenn ein bestimmter WFSUSBG schon in der Vergangenheit abgeschickt wurde.

Wie komme ich an den Tresor ?

Schenken Sie Dr.Fred einfach etwas von dem entkoffeinierten Kaffee aus der Küche ein.

Im Überwachungsraum können Sie mit dem Videoband aus dem »Tentakelspielzimmer« Dr.Fred aufzeichnen und das Öffnen des Safes in Zeitlupe wieder abspielen.

Edna behindert mich bei der Rettung der Menschheit!

Schubsen Sie sie einfach skrupellos auf den Gang hinaus...

Edna läßt sich so nicht beseitigen !

IPBHJF muß dafür sorgen, daß die TUBUVF Edna keinen Halt mehr bietet.



Mit Maniac Mansion 2 können Sie all das erleben, was Sie bislang im Leben so verpaßt haben...

Wie befreie ich Dr. Fred aus den Klauen der Steuerfahndung ?

Klettern Sie durch den Kamin und das Dachfenster an den Ort seiner Gefangenschaft, nehmen Sie dann einfach das TFJM und befestigen Sie dieses am GMBTDIFOAVH auf dem Dach. NBMFO Sie die NVNJF vor dem Haus BO, befestigen Sie zudem das TFJM an ihr und AJFIFO Sie diese vom Dach aus nach oben. Dr.Fred wird nun durch den roten DPVTJO UFE ersetzt, das TFJM am Doktor befestigt und er von außen heruntergelassen (am TFJM AJFIFO).

Wie wecke ich Dr.Fred wieder auf ?



Hoppala! Hoffentlich ist Bernard wenigstens unfallversichert

Stecken Sie ihm den USJDIUFS in den Mund, um ihm den richtigen LBGGFF einzuflößen.

Wie bringe ich Dr.Fred zur Unterschrift ?

TQSFDIFO Sie mit ihm – irgendwann werden Sie Erfolg haben.

Was mache ich mit dem unterschriebenen Vertrag?

Richtig GSBOLJFSU sollte er von Hoagie in der Vergangenheit abgeschickt werden.

Wie komme ich an eine Briefmarke ?

Ed Edison wird zwar sauer, wenn man sein Album mit UJOUF CFLMFDLFSU, doch haben manchmal selbst Wutausbrüche positive Auswirkungen.

Wie komme ich an Münzen für den Wäschetrockner ?

Der CSFDITUBGHF wird auch der Süßigkeitenautomat nicht widerstehen können.

Die Vergangenheit

Wie baue ich die Batterie ?

Geben Sie zunächst die Pläne aus der Gegenwart an Red Edison. Außerdem brauchen Sie noch das Öl aus dem Küchenschrank (Vergangenheit) sowie Essig und Gold.

Wie komme ich an Essig ?

Der Essig entsteht aus XFJO.

Was mache ich mit dem Wein aus Franklins Zimmer ?

Thomas Jefferson wird sich über einen solchen Beitrag für seine Zeitkapsel bestimmt freuen. In der Zukunft kann Laverne die Flasche wieder nehmen.

Aber wo ist das Gold ?

Die goldene Schreibfeder auf Jeffersons Tisch ist Ihnen bestimmt schon aufgefallen.

Wie komme ich an die Schreibfeder ?

Rauch hat schon so manch einen aus dem Haus getrieben...

Wie mache ich Feuer im Kamin und helfe so dem frierenden John Hancock ?

Ein Feuer wird erst entzündet, wenn George Washington persönlich friert. Dies schaffen Sie, indem Sie ihm eine AJHBSSF aus der Zukunft anbieten, während Sie das GFVFSAFVH dabei haben und ihm anschließend die LMBQQFSOEFO ABFIOF unterjubeln.

Was fange ich mit der Decke von Hancock an ?

Solch eine Decke wärmt nicht nur, an der richtigen Stelle eingesetzt (TDIPSOTUFJO auf dem EBDI) kann Sie auch interessante Effekte bewirken.

Können mir die Künstler weiterhelfen ?

Indirekt ja – vertauschen Sie einfach den Hammer mit der MJOLTIBFOEFSBVTGVFISVOH aus dem LFMMFS. Tja, so ein Bildhauerleben ist schon hart...

Wie lade ich die Batterie auf ?

Gewitter führen naturgemäß elektrische Energie mit sich. Bekanntlich fängt ein Unwetter immer dann an, wenn man gerade einen fahrbaren Untersatz wäscht. Der Eimer aus der Waschküche wird mit Wasser (Pumpe) gefüllt – Bürste nicht vergessen – und in dem Wasser sollte Seife aufgelöst werden.

Wie komme ich an Seife ?

Benutzen Sie XBTIJOHUPOT CFUU, ziehen Sie an der Klingelschnur und nehmen Sie auf dem Gang die Seife vom Putzwagen.

Wie mache ich den Drachen wetterfest ?

Der MBCPSLJUUFM im Keller besteht aus regenfestem Material und könnte Benjamin Franklin weiterhelfen.

Wie komme ich an den Laborkittel ?

In der Gegenwart steht ein TDIJME im GFOTUFS des Motels durch das ein Laborgehilfe gesucht wird. Red Edison wird Sie mit diesem TDIJME nicht abweisen.

Was muß ich beachten, wenn ich Ben Franklin beim Drachensteigen assistiere ?

Bevor Sie den Drachen in die Luft stoßen, sollten Sie die Batterie an ihm befestigt haben. Anschließend kann diese aufgehoben und an den Stecker des Zeitklos angeschlossen werden.

Das Pferd hat zwar interessante falsche Zähne, doch wie bekomme ich diese ?

MFTFO Sie dem Pferd einfach BVT dem drögen MFISCVDI WPS...

Ich will die Spielzeugmaus haben!

Das vordere Bett quietscht beim CFOVUAFO. CFOVUAFO Sie einfach die quietschende NBUSBUAF mit dem hinteren Bett und locken Sie so die Katze an.

Wie bringe ich George Washington mit den Kirschbäumen zusammen ?

Mit GBSCF kann man auch die Früchte eines Baumes (neben den Toilettenhäuschen) verschönern.

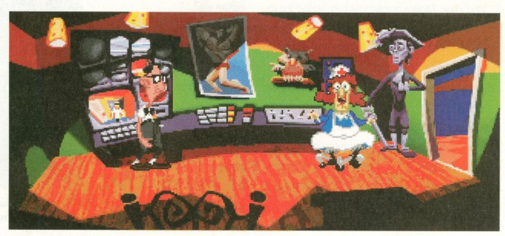
Die Zukunft

Wie bekomme ich Laverne vom Baum herunter ?

Die Lösung hierfür liegt in der Vergangenheit und hat etwas mit George Washington zu tun.

Wie komme ich aus dem Gefängnis heraus ?

Reden Sie mit dem Wächter! Zum Transferieren von Gegenständen sollten Sie ein dringendes Bedürfnis vortäuschen. Wollen Sie das Haus erkunden, so käme eine kleine Übelkeit eigentlich ganz recht.

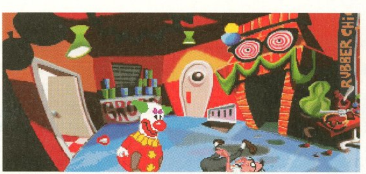


Eine Schwester auf Rädern

Aber wie schaffe ich es, mich wirklich frei bewegen zu können ?

Indem Sie sich als Tentakel verkleiden! Transferieren Sie die anatomische Karte aus dem Behandlungszimmer zu Hoagie und geben Sie diese dort an eine passende Person weiter (OBFIFSJO). Bernard nimmt nun die LVSCFM von der Fahnenstange und schickt sie an Laverne, die sich nun die Fahne vom Dach herunterholt (Kamin!) und diese benutzt.

Wie öffne ich die Zeitkapsel ?
Mit dem EPTFOPFGGOFS von Bernard
Wie werde ich den Wächter vor der Uhr los ?
Indem Sie die FEJTPOT ausbrechen lassen.
Was mache ich mit dem Gefängnisaufseher ?
Gewinnen Sie den Wettbewerb und geben Sie ihm den FTTFOTHVUTDIFJO.
Wo bekomme ich einen Menschen für den Schönheitswettbewerb her ?
Ziehen Sie der NVNJF im Obergeschoß die SPMMTDIVIF an und schubsen Sie diese aus dem Zimmer! Neben dem Kamin lassen Sie sich registrieren und verpassen der NVNJF das Namensschild.
Wie gewinne ich die Kategorie »Schönstes Haar«?
Transferieren Sie die Spaghetti (Vergangenheit) an Laverne und LBFNNFO Sie die an die Mumie angebrachten Teigwaren mit der HBCFM (Gegenwart).
Wie gewinne ich die Kategorie »Schönstes Lächeln«?
Mit dem Pferdegebiß (Vergangenheit)!
Wie gewinne ich »Bestes Lachen« ?
Wenn Bernard mit dem TLBMQFMM den DMPXO bearbeitet, findet er einen Lachsack.


Mit diesem Clown ist nicht zu spaßen

Wie werde ich Harold los ?
Ja, Harold ist eine üble Konkurrenz... Kranke werden jedoch vom Wettbewerb ausgeschlossen! Mit imitiertem Erbrochenem können Sie das erreichen.
Wie bewege ich die Edisons zur Flucht ?
Stinktiere haben schon viele Leute verjagt. Katzen können eventuell mit diesen netten Tierchen verwechselt werden.
Wie fange ich die Katze ein ?
Mit der LPSSFLUVSGMVFTTJHLFJU (Gegenwart, Büroschublade) sollten Sie den Zaun bearbeiten...
Wie komme ich an Strom heran ?
Im Raum mit der NVNJF liegt ein Verlängerungskabel. Dieses muß durch das Fenster zwei Apparate miteinander verbinden. Der IBNTUFR sorgt dann für Strom.
Wie komme ich an einen Hamster ?
Legen Sie den Hamster in der Gegenwart in die FJTNBTDIJOF und nehmen Sie ihn in der Zukunft wieder heraus. In der Mikrowelle kann er wieder aufgetaut werden.
Ein nasser Hamster arbeitet nicht gern – was ist zu tun ?
Der QVMMJ aus der Gegenwart kann weiterhelfen. Legen Sie Ihn in den Trockner und nehmen ihn in der Zukunft wieder heraus.
Wie treibe ich den Hamster aus dem Mauseloch ?
Das GMVHCMBUU aus der Lobby der Gegenwart stecken Sie in der Vergangenheit in die WPSTDIMBHTCPY. Mit dem Resultat werden Sie dieses Problem lösen.

Endkampf

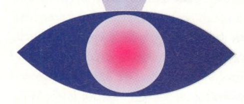
Wie komme ich am bärtigen Tentakel vorbei ?
Öffnen Sie die Tür rechts vom Süßigkeitenautomaten, laufen Sie verkleinert hinein und gehen Sie durch das NBVTFMPDI in den Nebenraum.
Wie beseitige ich die zehn Tentakelwachen ?
Spielen Sie CPXMJOH !
Wie bestehe ich den letzten Kampf ?
Bringen Sie Ihren Widersacher durch Provokationen dazu, EPLUPS GSFE einzuschrumpfen. (tw)

Die Inserenten



KOMPLETTLÖSUNG

EYE OF THE BEHOLDER 3



Damit der »Assault on Myth Drannor« nicht zum Fehlschlag wird, können Menschen und Elfen nun auf diese Lösung zurückgreifen.

In der Tat birgt der dritte Teil der SSI-Rollenspielsaga einige Fallen und kniffelige Stellen für den unbedarften Abenteurer. Andreas Schmitt und Christian Rastätter haben sich trotz endloser Abholzungsaktionen und stattlicher Monster die Mühe gemacht, sich bis zum Endkampf durchzubeißen. Herausgekommen sind dabei zahlreiche Karten und Tips zum Spielverlauf.

Grundsätzliche Hinweise

Partyzusammensetzung

Am Besten is es natürlich, eine Party aus EOB II zu übernehmen – aber für Abenteurer, die dies nicht möchten oder können, empfehlen wir die folgende Zusammensetzung:
Human Paladin, Half-Elf Ranger/Cleric, Human Cleric, Human Mage

Da die Karten unter Anwendung des Spruches »True Seeing« erstellt wurden, sind Illusionswände nicht verzeichnet

Wichtige Sprüche:

True Seeing: wichtig wegen der Illusionwände und den magischen bzw. verfluchten Gegenständen
Haste
Prayer
Bless
Improved Identify

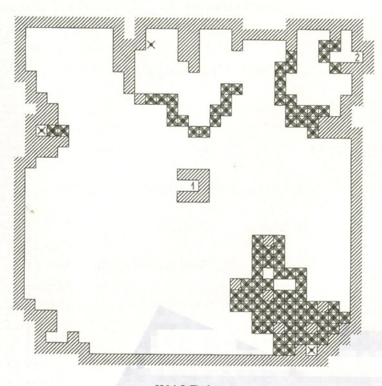
(Improved) Invisibility: für schwache Charaktere.
Die Dagger »Oncor« und »Ronco« bzw. der Black Hammer und der Hammer of Throwing sind als Waffen nicht zu unterschätzen, da sie nach jedem (Wurf-) Angriff wieder zurückkehren.
Kill all Monsters – Get all Items !! **(tw)**

Liste der im Spiel anzutreffenden Charaktere: (Schema der Charakterwerte: ST/GE/KO/IN/WE/CH)

Isharn:	Dwarf, Male, Fighter/Thief (8/8), HP 71 Charakterwerte: 16/10/15/15/17/12	**Rex:**	Saurial, Male, Cleric (9), HP 50 Charakterwerte: 17/13/15/16/12/14
Delmair:	Half-Elf, Male, Ranger (11), Wertiger, HP 83 Charakterwerte: 18(52)/13/15/17/15/13	**Bug:**	Sprite, Male, Mage (10), HP 40 Charakterwerte: 10/18/10/17/15/17
Father Jon:	Half-Elf, Male, Cleric/Mage (10/10), HP 40 Charakterwerte: 15/16/16/16/14/14	**Tabitha:**	Human, Female, Paladin (10), HP 92 Charakterwerte: 18(65)/15/14/16/16/18

Legende

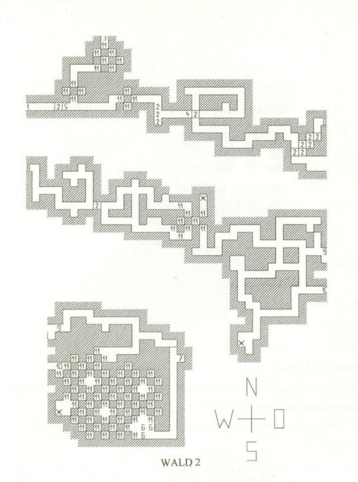
Nische
Falle in Wand
Tür mit Knopf
Tür ohne Knopf
Knopf
Hebel
Wand
Fallgrube
Druckplatte
Gitter im Boden
Gitter im Boden mit Falle
Schlüsselloch
Plakette an Wand
Geheimwand
Gegenstand
Drehfeld



WALD 1

N
W O
S

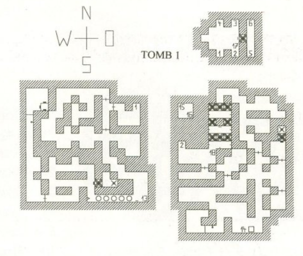
WALD 1:
1> Eingang zur Tomb
2> Zu Wald 2/Punkt 1



WALD 2

WALD 2:

1> Zu Wald 1/Punkt 2
2> Bäume erscheinen (oder sind schon da); Amulet of Friendship oder Everburning Torch verwenden
3> Everburning Torch
4> NPC: Delmair
5> Code-Abfrage
6> Begegnung; man wird aufgefordert, für einen der Charaktere ein Buch zu wählen:
Book of Adroit Deeds für Diebe
Book of Daring Deeds für Kämpfer/Ranger/Paladine
Book of rcane Deeds für Magier
Book of Exalted Deeds für Kleriker
Der entsprechende Charakter steigt eine Stufe auf.
7> Eingang zu Myth Drannor/Punkt 1
8> zu Punkt 8
9> zu Punkt 9

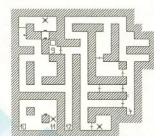


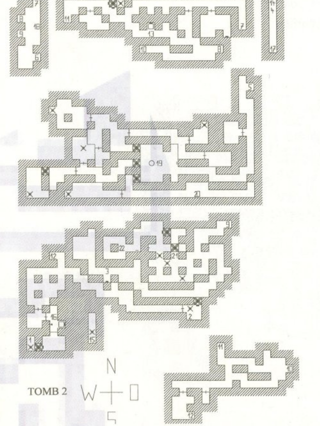
TOMB 1

TOMB 1:

1-4> Treppen zu Punkten 1-4
5+6> Treppen zu Tomb 2/Punkte 5+6
7> Potion of Giant Strengh verwenden, dann verschwinden Teleporter im Norden
8> Hebel stoppt bewegliche Wand
9> Fallgrube zu Punkt 10
11> Teleporter zu Punkt 12
13> Druckplatten 2,3 und 5 belegen
14> Fallgrube zu Punkt 15
16> Teleporter zu Punkt 17
18> Hebel umlegen (Try & Error), bis der Weg offen ist







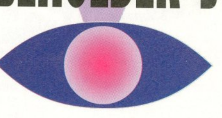
TOMB 2

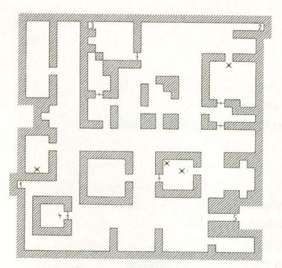
TOMB 2:

1> Nameplate
2> Nameplate dabeihaben
3> Fallgrube zu Punkt 4
5+6> Treppen zu Tomb 1/Punkte 5+6
7-12> Treppen zu Punkte 7-12
13> Fallgrube zu Punkt 14
15> Teleporter zu Punkt 16
17> Teleporter zu Punkt 18
19> Die Druckplatte mehrmals betreten; früher oder später öffnen sich nacheinander drei Wege
20> Rast einlegen; man trifft NPC Isharn
21> Keulen mitnehmen; beide Hebel umlegen, dann verschwindet die Kristallwand
22> 3 Rods und eine Kristallkugel einlegen; man erhält ein Zepter of Restoration



EYE OF THE BEHOLDER 3





MYTH DRANNOR 1

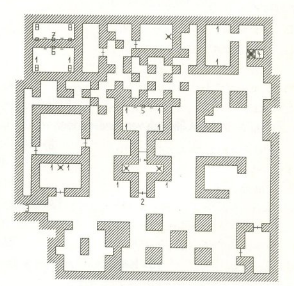


MYTH DRANNOR 1:

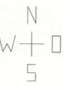
1> Eingang von Wald 2/Punkt 4
2> Magiergilde
3> Dispel Magic zaubern; man erhält Gegenstände
4> NPC: Rex
5> Zu Myth Drannor 2/Punkt 3

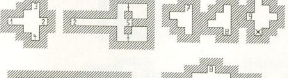
MYTH DRANNOR 2:

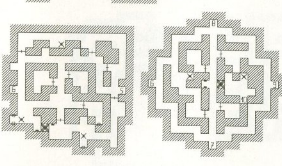
1> Lathander Statuen
2> NPC: Father John
3> Zu Myth Drannor 1/Punkt 5
4> Nach Absolvieren der Magiergilde ist hier der Eingang zum Lathander-Tempel
5> Diamant einlegen und man wird zu Punkt 6 teleportiert
6> Wand of Fear einlegen und man wird zu Punkt 7 teleportiert
8> Teleporter zu Punkt 5

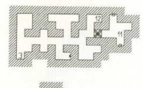


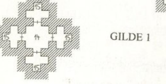
MYTH DRANNOR 2



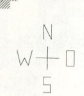








GILDE 1

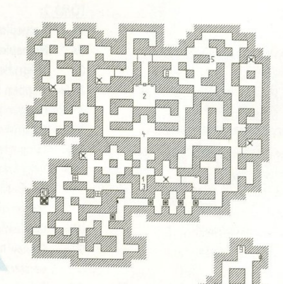


MAGIER-GILDE 1:

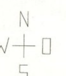
1> Eingang von Myth Drannor 1/Punkt 2
2> Teleporter zu Punkt 2
3> Teleporter zu Punkt 3
4> Teleporter zu Punkt 4
5-9> Treppen zu Punkten 5-9
10> Ring of Trobriand
11> Book of Elemental Seasons
12> Teleporter zu Punkt 12
13> Durch alle vier Teleporter in der Reihenfolge aus dem Book of Elemental Seasons gehen; danach wird man zu Magier-Gilde 2/Punkt 1 teleportiert
15> Teleporter zu Punkt 16

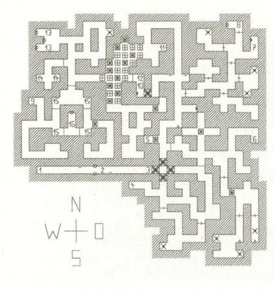
MAGIER-GILDE 2:

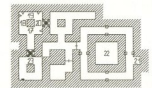
1> Ankunft von Magier-Gilde 1/Punkt 15
2> Ring of Trobriand einlegen
3> Teleporter zu Magier-Gilde 1/Punkt 16
4> NPS: Bug
5> Teleporter zu Punkt 6
7> Teleporter zu Punkt 8
9> Teleporter zu Punkt 9
10> Treppe zu Magier-Gilde 3/Punkt 1



GILDE 2







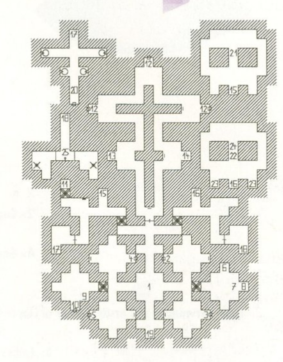
GILDE 3

MAGIER-GILDE 3:

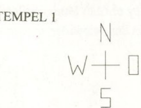
1> Treppe zu Magier-Gilde 2/Punkt 10
2> Holy Symbol und Spellbook in die Nischen legen, Gems mitnehmen
3> Knopf mehrmals drücken
4> Silver Key verwenden; mit Grappling Hook herunterklettern (zu Magier-Gilde 4/Punkt 15)
5> Gegenstand werfen
6> Silver Key
7> Brass Key verwenden; mit Grappling Hook herunterklettern (zu Magier-Gilde 4/Punkt 17)
8> Brass Key
9> Crystal Key verwenden; mit Grappling Hook herunterklettern (zu Magier-Gilde 4/Punkt 16)
10> Crystal Key, Brass Key und Silver Key verwenden; mit Grappling Hook herunterklettern (zu Magier-Gilde 4/Punkt 1)
11> Hebel öffnet Tür 12
13> 2 green Gems in äußere Nischen einlegen; dann Crystal Key in mittlerer Nische
14> öffnen Türen bei 15
16> Copper Key
17> Crystal Key verwenden
18> Copper Key verwenden
19> Silver Key verwenden
20> Brass Key verwenden
21> Schutzringe einlegen;
links: +3/+1/-1/-3; rechts: +2/+2/-2/-2
22> Kampf mit Acwellan; danach wird man zu Myth Drannor 2 teleportiert
23> Gatter von Magier-Gilde 4/Punkt 5

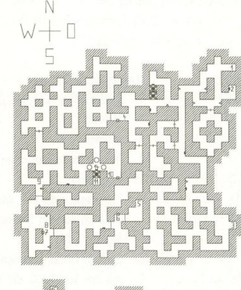
TEMPEL 1:

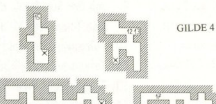
1> Fountain, Fountain Spout verwenden
2> Incense anwenden
3> etwas Essbares einlegen
4> Golden Cup verwenden
5> Waffe einlegen
6> Fountain Spout
7> Statue Arm
8> Statue Arm anwenden
9> Incense
10> Golden Cup
11> Fire Key
12> Black Holy Symbols gegen normale Holy Symbols eintauschen; dann ändern Treppen 12 und 13 ihre Richtung
13> Treppe zu Tempel 2/ Punkt 1
14> Treppe zu Tempel 2/ Punkt 2
15> Treppe zu Punkt 15
16> Treppe zu Punkt 16
17> Treppe zu Punkt 17
18> Treppe zu Punkt 18
19> Eingang von Myth Drannor 2/Punkt 4
20> Alle Druckplatten belegen und man erhält ein Holy Symbol
21> nach Schließen aller Schubladen erhält man ein Holy Symbol
22> NPC: Tabitha
23> Incense anwenden
24> nach Öffnen allen Schubladen erhält man ein Holy Symbol
25> Fire Key verwenden



TEMPEL 1







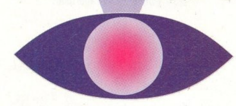
GILDE 4

MAGIER-GILDE 4:

1> Ankunft von Magier-Gilde 3/Punkt 10
2> Giant Strengh-Potion verwenden
3> Stone Key
4> Stone Key verwenden
5> Gitter in Decke zu Magier-Gilde 3/Punkt 23
6> Crimson Key verwenden
7> Red Gem verwenden
8> Wall of Force auf nördliches Feld zaubern
9> Copper Key verwenden
10> Crimson Key
11> Teleportr zu Punkt 12
13> Teleporter zu Punkt 14
15> Aufgang zu Magier-Gilde 3/Punkt 4
16> Aufgang zu Magier-Gilde 3/Punkt 9
17> Aufgang zu Magier-Gilde 3/Punkt 7

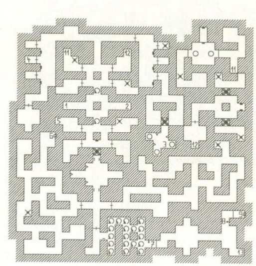
KOMPLETTLÖSUNG

EYE OF THE BEHOLDER 3



TEMPEL 2:

1> Treppe zu Tempel 1/Punkt 13
2> Treppe zu Tempel 1/Punkt 14
3> Druckplatten belegen, um Wand wieder zu öffnen
4> Scroll
5> Incense verwenden
6> Frost Key
7> Frost Key verwenden
8> Goldschlüssel
9> Morning's Light
11>+12> Treppen zu Punkten 11+12
13> Treppe zu Tempel 3/Punkt 13

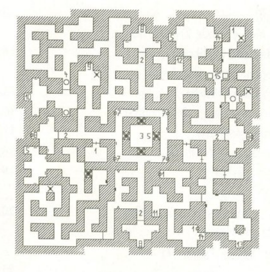


TEMPEL 2

N
W O
S

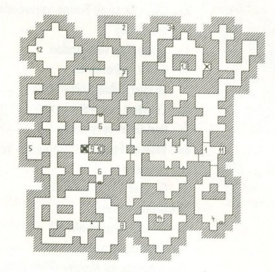
TEMPEL 3:

1> Copper Key
2> Copper Key verwenden
3> Heilfeld
4> Gegenstand reinwerfen
5> Ember of Hope
6> Iron Key
7> nach Verwenden des ersten Ember of Hope: Cup of good Hope in Nischen stellen
8> Ember of Hope verwenden
9> Key of Faith (nach verwenden aller vier Embers of Hope)
10> Key of Faith in den Teleporter werfen, dann führt Teleporter zu Tempel 4/Punkt 11
11> Treppe zu Tempel 4/Punkt 13
12> Treppe zu Tempel 4/Punkt 14
13> Treppe zu Tempel 2/Punkt 13
14> Statuen (wenn man sie anklickt, wird man geheilt)
15> Die Fallgruben sind Illusionen



TEMPEL 3

N
W O
S



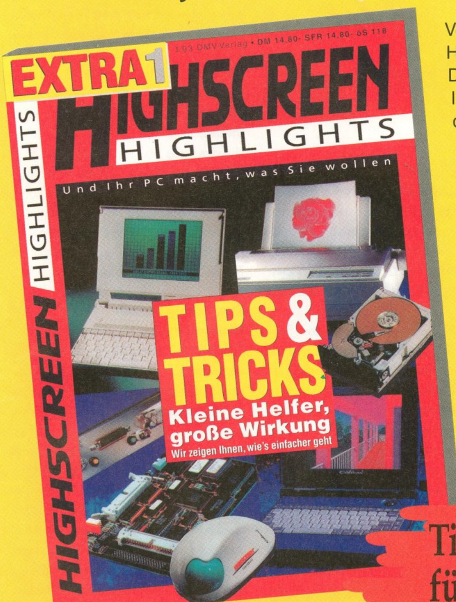
TEMPEL 4

N
W O
S

TEMPEL 4 : (Endlevel)

1> Türen öffnet man mit dem Spruch Dispel Magic
2> Münze
3> Crystal Key
4> Münze in den Brunnen legen; man erhält einen Crystal Key
5> Sun Mask
6> hier kann man sich den Segen Lathanders holen, ohne den man an einigen Stellen nicht weiterkommt
7> Staff of Life
8> Staff of Life anwenden, dann zu Punkt 9 gehen
9> mit der Sun Mask die Tür öffnen; unbedingt Rasten, bevor man in den Teleporter 10 tritt; er teleportiert zum Endkampf
10> Teleporter zu Punkt 12
11> Teleporter zu Tempel 3/Punkt 12
13> Treppe zu Tempel 3/Punkt 11
14> Treppe zu Tempel 3/Punkt 10

Antworten auf die wichtigsten Fragen zu Ihrem PC finden Sie jetzt in einem Extra.



Verblüffend! Manchmal genügt ein kleiner Hinweis, und schon ist Ihr Problem gelöst. Das Extra von Highscreen HIGHLIGHTS zeigt Ihnen ausführliche Tips und Tricks, die Ihnen den Umgang mit Ihrem Computer erleichtern und beantwortet Ihnen die Fragen, die jeden PC-Anwender einmal beschäftigen. Ganz gleich ob Hard- oder Software-Problem, das Sonderheft der Highscreen HIGHLIGHTS bringt sofort anwendbares Wissen für Sie und Ihren PC – und ist für jeden leicht verständlich. Mit Installations-Tips, Rechtsfragen und großem Service-Teil finden Sie hier alles, was Sie als PC-Einsteiger oder PC-Anwender interessiert.



Ab 4. Juni bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Sie können auch direkt beim Verlag bestellen.
Coupon ausfüllen, ausschneiden und absenden an:

DMV-Verlag
Highscreen HIGHLIGHTS
Postfach 20 06 44
80006 München



Oder faxen Sie uns:

Fax: 089 - 5 11 73 63
Telefon: 089 - 5 11 73 36



Bestell-Coupon

Ja, ich bestelle das Extra Tips&Tricks der Highscreen HIGHLIGHTS, zum Preis von 14, 80 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

_____ Ausgabe(n) des Sonderheftes Tips&Tricks zu je 14,80 DM: _______ DM

Versandkosten: ____4,- DM

Gesamtkosten: _______ DM

Name, Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ Unterschrift

TIPS ZU ULTIMA VII

Part II



Sicherlich warten Sie schon gespannt darauf, wie es den Helden auf der »Serpents Isle« weiter ergeht. Nachdem sie Monitor erobert haben, sind nun die beiden anderen Städte an der Reihe.

Nach unseren Einsteiger-Tips in der letzten Ausgabe enthüllenw ir diesmal weitere Geheimnisse von Ultima VII, Part II. Die Schlangeninsel wird mit dem Lösungsabschnitt in diesem Monat gut zur Hälfte erkundet.

Als neuer Held von Monitor läßt es sich ohne Zweifel blendend leben, allerdings haben Sie damit nur die erste Etappe einer langen Abenteuerreise hinter sich gebracht. Der Helm, der Sie als unumstößlichen Meisterritter von Monitor kennzeichnet, ist nun der Ihre, doch fehlen noch die beiden anderen Gegenstände, mit deren Hilfe Sie unbeschadet durch den mit einem Schlafzauber behafteten Sumpf im Norden der Insel gelangen können. Diese sind »The Crystal Rose of Love« und »The Mirror of Truth«. Beide finden Sie in den anderen Städten der Insel. Im Stechschritt geht es daher zunächst nach Fawn, das Sie zwecks der Varo-Blätter schon einmal besucht haben müssen.

Fawn

Fawn ist die Stadt der Schönheit. Auf dem Wasser gebaut und nur durch eine Zugbrücke erreichbar, ist diese Stadt bestens vor unerwünschten Eindringlingen geschützt. Wer hier Einlaß finden oder gar in der Stadt wohnen möchte, muß sich im wahrsten Sinne einer Gesichtskontrolle unterziehen. Denn die Herrscher von Fawn dulden nur ansehnliche Gestalten, die unablässig der Schönheit huldigen. Wie gut, daß die vier Helden auch heldenmäßig gut aussehen und somit nicht die geringsten Probleme haben, Fawn zu betreten. Weniger Glück hat da eine häßliche, bucklige Gestalt, die vor Sehnsucht nach seiner hübschen Geliebten jammernd vor den Stadttoren umherstreift und nicht hineingelassen wird. Zeigen Sie heldenhafte Größe und führen Sie die gewünschten Botendienste für den armen Wicht aus. Er wird es mit einer neuen Bekanntschaft danken, die Ihnen zu einer Karte der Insel verhilft, welche die Fähigkeit hat, mittels eines kleinen Kreuzes stets Ihren Standort anzuzeigen.

In der Stadt angelangt, heißt es zunächst wieder à la Ultima vorzugehen: Sprechen Sie mit allen Einwohnern. Über diesen Weg werden Sie bald die Herrscherin von Fawn, die Hohepriesterin und auch den Anführer der Stadtwachen kennenlernen.

Sie spielen die Hauptrolle in der wenig angenehmen Geschichte, die Sie erleben werden. Wie Sie von einer wichtigen Kontaktperson namens »Alyssand« erfahren, ist nämlich eine böse Verschwörung im Gange.

Da Fawn's Bewohner nicht nur dem körperlichen Liebreiz sondern auch den schönen Künsten zugeneigt sind, sollte Iolo keine Gelegenheit auslassen, seine musikalischen Fähigkeiten zu nutzen und dann und wann ein Liedchen zum Besten zu geben. Somit erlangen Sie das Wohlwollen der Fawnianer und damit auch die Aufmerksamkeit der Herrscherin, die Sie schließlich zu sich in ihre Privatgemächer beordert. In Begeisterung ob der wunderschönen Lautenklänge vermacht Sie dem Künstler Iolo eine herrliche diamantene Halskette.

Alles wäre so schön gewesen, würde sich der ungestüme Dupre just in diesem Moment nicht verplappern. Der Zorn der Regentin ist nicht zu beschwichtigen und so wird Dupre vor Gericht gestellt. Wehren Sie sich nicht, die Dinge nehmen nun ihren unaufhaltsamen Lauf. Die Verhandlung findet vor dem mächtigen Orakel des Schönheitstempels statt, welches bekannt für seine Allwissenheit und unumstößliche Gerechtigkeit ist. Doch genau hier liegt die Wurzel allen Übels. Zwei Verschwörer haben das Orakel für ihre finsteren Machenschaften manipuliert, um die Macht an sich zu reißen. Dupre würde also mit Sicherheit verurteilt werden. Schinden Sie daher einen zweiten Verhandlungstag heraus, indem Sie auf den Aufruf eigener Zeugen beharren. Dies gibt Ihnen Zeit, die Verschwörer zu finden.

Ist der erste Gerichtstag überstanden, halten Sie sich am Besten an Alyssand. Sie ist Ihre einzige Verbündete und kundschaftet einen Geheimraum im Tempel aus, der offenbar mit dem Komplott gegen die Herrscherin zu tun hat. Auf der Suche nach dem Unterschlupf treffen Sie den ersten Teilnehmer der Verschwörung an, der dank Ihres Schwertes hoffentlich bald das Zeitliche segnen wird. Zudem finden Sie dort die Kontrollhebel für die Orakelmechanik.

Ein paar geschickte Handgriffe bringen die wirren Gedanken des Orakels wieder in Ordnung, der Verurteilung Dupres können Sie also gelassen entgegensehen. Allerdings warten Avatar & Co. vergebens darauf, zum nächsten Verhandlungstag eingeladen zu werden. Der Gerichtshof tagt automatisch weiter, wann immer Sie die Haupthalle des Tempels ein zweites Mal betreten. Genießen Sie die folgenden Szenen, sie laufen ohne Ihr weiteres Zutun ab. Dupre wird schließlich freigesprochen und die zweite Verschwörerin bloßgestellt. Zum Dank schenkt Ihnen die Herrscherin die heißersehnte kristallene Rose.

Nachdem wieder Ordnung in Fawn eingekehrt ist, können Sie die Stadt guten Gewissens verlassen. Die »Crystal Rose« haben Sie ja bereits in der Tasche. Bevor Sie sich nach Moonshade aufmachen, ist es sehr aufschlußreich, auch die kleine Siedlung rechts neben Fawn zu besuchen. Danach allerdings ist es Zeit, die Stadt der Magie aufzusuchen.

Der Weg nach Moonshade

Doch nichts ist schwerer als das, da Moonshade unerreichbar auf einer kleinen Insel liegt. Die naheliegendste Lösung wäre ein stabiles Schiff, von denen es bei Ultima bisher genügend gab. Auf der Schlangeninsel aber suchen Sie danach vergeblich. Schwere Stürme haben die meisten Barken zerstört und die wenigen Seefahrer, die noch über ein Stückchen schwimmfähigen Holzes verfügen, weigern sich strikt, auch nur eine Planke aufs Wasser zu setzen. Lediglich ein einziger verrückter Seemann wäre zu einer Überfahrt bereit, doch just der sitzt wegen Unruhestiftung in Gewahrsam der monitorianischen Inselpolizei. Sein Verlies liegt in einem Turm direkt nördlich der einsamen Taverne »Sleeping Bull« und wird schwer bewacht. Ein Gespräch mit den Wachen offenbart, daß sich gegen ein entsprechendes Entgelt über eine Freilassung der gewünschten Person reden ließe. Der Preis aber ist immens: 200 monitorianische Taler wollen die Halunken haben. So ist es zunächst unerläßlich, die nötige Währung in der besagten Menge herbeizuschaffen.

Ein Schatz würde nun gerade recht kommen. Tatsächlich befindet sich ein solcher ganz in der Nähe. Um ihn zu heben, ist es nötig, in der Taverne »Sitting Bull« Kontakt mit einem blonden Mädchen aufzunehmen. Nehmen Sie dieses in Ihre Party auf, ohne aber die anderen Mitglieder zu entlassen und begeben Sie sich zur Landzunge östlich von Fawn. Bereits nach wenigen Schritten werden Sie vor

bekannten Mauern wandeln: Mitten in der unberührten Natur befindet sich die Schatzkammer von Lord British in all ihrer Pracht. Durch die berüchtigten farbigen Blitze hat es sie zufälligerweise hierher verschlagen. Verlieren Sie also keine Zeit und plündern sie ungehemmt das Staatssäckel von Britannia.
Den Schlüssel für die Tür besitzt die blonde Schönheit in Ihrer Party. Allerdings ist es nicht ratsam, allzulange im königlichen Geldspeicher zu verweilen, da dort unablässig farbige Teleporterblitze herniedergehen. Die Vorgehensweise lautet daher: alle unwichtigen Gegenstände vor der Schatzkammer ablegen, damit Sie möglichst viel an Kleingeld in die Taschen stopfen können, hinein ins Getümmel, soviel Geld einsammeln wie möglich und schließlich das Weite suchen. Lassen Sie sich dabei nicht von den zahlreichen Monstern aufhalten. Außerdem empfiehlt es sich nicht, Ihre blonde Begleiterin zu beladen, da sie sich bald unverhofft aus dem Staube macht.
Hoffentlich waren Sie nicht so habgierig, daß Sie auch Ihre Waffen und das letzte bißchen Rüstung vor der Tür haben liegen lassen, denn just als Sie die Schatzgemächer verlassen, lauert Ihnen eine Truppe gemeiner Diebe auf, die von Batlin angeheuert wurde. Wollen Sie nicht Ihres neuen Reichtums beraubt werden, ist es leider unumgänglich, hier die Schwerter sprechen zu lassen.
Vollbepackt mit Münzen (die vorher abgelegten Gegenstände haben Sie hoffentlich wieder verstaut) können Sie nun den Seemann freikaufen. Das übrige Geld werden Sie auf Moonshade benötigen. Sprechen Sie anschließend mit dem freigelassenen Seefahrer in der Taverne »Sitting Bull«, wird der Sie automatisch nach Moonshade hinüberschippern. Von immenser Bedeutung ist hierbei allerdings, daß allerlei Gäste der Taverne mit von der Partie sind, da einige davon in Moonshade benötigt werden. Extrem wichtig ist vor allem Flindo.

Moonshade

In Moonshade erwarten Sie Überraschungen sondergleichen und umfangreiche Aufgaben, bis Sie endlich den »Mirror of Truth« in Ihren Händen halten. Dies ist kein Wunder, da Moonshade die Stadt der Magie ist. Der erste Hinweis lautet auch hier wieder: Führen Sie mit jedem der zahlreichen Einwohner ausgiebige Gespräche. Von ihnen werden Sie allerlei Aufträge bekommen, die zu erfüllen sind, da Sie sich damit als würdig erweisen, den Meister-Magier in seiner Residenz aufzusuchen.
Zweitens ist es auch hier wichtig, alles einzustecken, was Ihnen wichtig erscheint. Durchwühlen Sie regelrecht die Habseligkeiten der Bewohner, da sich wichtige Schlüssel und Gegenstände oft an versteckten Plätzen befinden. Besonderen Augenmerk sollten Sie auf winzige Schlangenzähne (»Serpent's Teeth«) legen. Sie sind der Schlüssel zu anderen Örtlichkeiten, die ihnen sonst verborgen blieben. Einen davon finden Sie beispielsweise in der Höhlenbehausung einer äußerst aggressiven Magierin, die Sie mit einer magischen Schriftrolle für ihre düsteren Machenschaften gewinnen will. Sie ist es auch, die einen Ihrer Kameraden entführt und in einer geheimen Höhle gefangenhält. Darüberhinaus verfügt nahezu jedes Haus über Geheimräume, verborgene Türen und allerlei Fallen.
So führt etwa im Haus des zunächst wenig gesprächigen Magier-Ehepaares eine Treppe in den Kellerraum. Bevor Ihre Party dort hinuntertrabt, ist es anzuraten, den Spielstand zu speichern, da im schlimmsten Fall eine riesige Kreissäge Ihre Kameraden unverhofft filetiert. Wollen Sie die dort gelagerten Gegenstände ohne Zeitdruck begutachten, nutzen Sie am Besten eine recht hilfreiche Eigenschaft des Spieles. Ist irgendein Spielfenster, wie zum Beispiel eine offene Kiste oder das Statusfenster eines Charakters sichtbar, stoppt die Spielzeit, Gegenstände jedoch dürfen beliebig manipuliert werden. Öffnen Sie daher sogleich den Rucksack einer Spielfigur und packen Sie alles in Ruhe ein.
Im selben Haus dürfen Sie auch nicht versäumen, die nördliche Hauswand nach einem Knopf abzusuchen. Er öffnet eine Geheimtür zum Garten, wo unter totem

Geäst eine Truhe verborgen liegt. In ihr findet sich eine »Brush of Beauty«. Der Schlüssel zur Kiste ist im Haus versteckt. Wagen Sie es allerdings nicht, die Geheimtür zu schließen, solange Sie noch im Garten weilen. Der Rückweg wäre dann für immer versperrt und Ihr Schicksal als Gartenzwerg damit für immer besiegelt. Suchen Sie zudem im Haus des Apothekers und bei den Rangern nach versteckten Schlüsseln und geheimen Hebeln, es lohnt sich.

Information ist wieder einmal ein und alles. Scheuen Sie sich daher nicht, an dem Festbankett des Meister-Magiers teilzunehmen. Zudem ist der Palast des Regenten der einzige Zugang zur Gefängniszelle Ihres entführten Weggefährten. Leider gibt es keinen direkten Weg in die edlen Räumlichkeiten des Meisters. Aber Flindo, einer Ihrer Mitreisenden wird es schon schaffen, Sie dort hineinzuschleusen.

Neben dem besagten »Mirror of Truth« ist es das oberste Ziel, zu einem Zauberbuch zu gelangen. Denn schließlich will der Avatar irgendwann auch seine magischen Fähigkeiten nutzen. Der Weg dorthin ist allerdings steinig und nicht ungefährlich.

Er beginnt bei dem Magierausbilder im südlichen Teil der Stadt. Bevor der jedoch ein Zauberbuch herausrückt, müssen Sie drei frische Mandrake-Wurzeln besorgen, die es lediglich auf der Insel der Xenka-Mönche gibt. Falls Ihr Avatar schon einmal das Zeitliche gesegnet haben sollte, werden Sie diese Insel kennen. Wie jedoch gelangt man auf dorthin? Weder Schiff noch Pfad führen hinüber. Der Schlüssel liegt in der Teleportation mittels eines alten Artefakts, dem »Serpents Jawbone«. Dieser Schlangenkiefer ist zunächst zahnlos und kann mit den gefundenen Schlangenzähnen aufgefüllt werden. Je mehr Zähne sich im Kieferknochen befinden, desto mehr Ziele haben Sie für Ihre Teleport-Reise zur Auswahl. Ausgangsort ist einer der überall auf der Insel verstreuten Schlangenaltäre. Klicken Sie darauf, gelangen Sie in eine Zwischensphäre, von welcher verschiedene Teleportertore wegführen.

Bevor Sie jedoch auf diese komfortable Art reisen können, müssen Sie den Kieferknochen zunächst seinem Besitzer abluchsen. Und dieser ist zu allem Überfluß Erstam, der verrückte Magier.

Erstam »haust« im wahrsten Sinne des Wortes auf einer einsamen Insel nördlich von Moonshade, die lediglich auf dem Wasserweg erreichbar ist. Suchen Sie daher nördlich von den Bergen Moonshades nach einer Anlegestelle mit Glocke. Wenn Sie dort die Glocke heftig läuten, taucht eine riesige Wasserschildkröte auf, die Sie sicher auf die gewünschte Insel befördert.

Erstams Domizil ist in der Tat widerlich anzusehen. Überall verteilt liegen abgetrennte Körperteile, Schmutz und Reagenzien. Ein Gespräch mit dem »Mad Mage« fördert auch prompt dessen seltsames Hobby zutage: nach dem Vorbild Frankensteins erweckt er tote Körper wieder zum Leben. Allerdings fehlt ihm dazu die wichtigste Reagenz, ein Phönix-Ei. Wenn Sie sich dazu bereit erklären, jenes Ei zu beschaffen, verspricht er Ihnen als Belohnung den Schlangenkiefer und drei Schlangenzähne. Ehe Sie sich versehen, befinden Sie sich auch schon auf der Phönix-Insel, die ein kleines Höhlensystem besitzt. Tief im Inneren liegen die Gebeine eines Phönix, die mit etwas Feuer wieder zum Leben erweckt werden können. Als Dank für seine wiedergewonnene Lebenssäfte vermacht Ihnen der Feuervogel das gesuchte Kleinod.

Zurück von Ihrer Exkursion müssen Sie Erstam gar noch bei seinen widerlichen Experimenten helfen. Mittels einer Spezialmaschine, allerlei Körperteilen und dem frischen Feuer-Ei haben Sie die Aufgabe, einen Homunkulus zu kreieren. Obgleich das Verfahren wenig ansprechen mag, ist das Ergebnis doch recht ansehnlich: aus der Maschine stapft ein überaus starkes Wesen, das in die Party aufgenommen werden kann. Die Belohnung für Ihre Assistenz folgt auf dem Fuß. Erstam überreicht Ihnen zusammen mit drei Zähnen den Schlüssel für sein Gartenhaus, wo Sie den gesuchten Kieferknochen finden. Sind die vier Zähne eingesetzt, können Sie auch schon die ersten Ziele via Teleport anspringen. So zum Beispiel die Mönchsinsel.



Die wichtigsten Schauplätze der Serpents Isle

Abstecher zu den Mönchen

Diese sollten Sie sofort aufsuchen, um die nötigen »Mandrake Roots« für Ihr Zauberbuch einzusammeln. Die begehrten Wurzeln wachsen an den Ufern eines blubbernden Sumpfes, sind allerdings nur zu bestimmten Tageszeiten erreichbar. Ein hilfsbereiter Mönch wird Ihnen verraten, wann es soweit ist. In der Zwischenzeit haben Sie die Gelegenheit, ein wenig auf der schönen Insel umherzustreifen. Interessante Orte sind das »Kino«, die Bücherei und die »Lens of Translating«, mit deren Hilfe Sie jede in »Schlangenschrift« verfaßte Aufzeichnung problemlos lesen können.

Halten Sie schließlich das Zauberbuch in Ihren Händen, ist es an der Zeit, ein wenig einzukaufen. Da Sie nun als großer Magier erkennbar sind, lassen sich auch den zuvor wenig gesprächigen Magiern gegen Bargeld allerlei Zaubersprüche abschwatzen. Der Tip: Kaufen Sie jede Zauberformel, die man Ihnen anbietet. Die finanziellen Mittel dafür sollten nach der Plünderung von Lord British' Schatzkammer vorhanden sein.

Um im weiteren Verlauf erfolgreich zu sein, ist ein Techtelmechtel mit der »Mistress of Cold« vonnöten, sofern Ihr Avatar männlich ist. Egal ob Sie sich auf eine wilde Liebesnacht einlassen oder nicht, Filberico, der Geliebte der magischen Schönheit wird sich an Ihnen rächen. Die Folge ist ein Abstecher in das größte Gefängnis der Insel, den »Mountains of Freedom«. Hier gilt es lediglich, lebend wieder herauszukommen. Sie sind vollkommen auf sich allein gestellt, Ihre Kameraden können Ihnen nicht beistehen. Einige extrem nützliche Tips wollen wir geben: Nicht alle Wände sind das, was sie scheinen. Nehmen Sie auch ein Dämonenschwert an sich, es wird sich im Endkampf mit einem aggressiven Magier als lebenswichtig erweisen.

Sind die Mountains of Freedom heil überstanden, sollten Sie Ihre Partymitglieder wieder zusammensuchen. Sie alle halten sich in Moonshade und Umgebung auf. Shamino hat sogar ein wichtiges Artefakt in seinem Besitz, das Sie sehr viel später erheblich weiterbringen wird. Die Rede ist von einem Paar mystischer Schlangen-Ohrringe.

Die letzte Adresse auf dem Weg zum begehrten »Mirror of Truth« ist Gustacio, der Ihre Hilfe benötigt. Verweigern Sie sich Ihm nicht, werden Sie bald den gewünschten Spiegel in Ihren Händen halten.

Der Marsch zum verhexten nördlichen Sumpf kann damit beginnen. Er entführt Sie in eine faszinierende Traumwelt, von der wir allerdings nichts mehr verraten. **(mt)**



Wave Blaster-Wirren

Kürzlich kaufte ich mir für meinen 386DX-40 eine Sound Blaster 16 ASP. Nun habe ich mich dazu entschlossen, auch noch das Wave Blaster-Modul zu erwerben. Hierzu ein paar Fragen:

1. Kann ich auf meinem 40 MHz schnellen 386er dieses Modul überhaupt betreiben?

2. Ist für den Einbau des Wave Blaster ein weiterer 16-Bit-Steckplatz erforderlich (ich habe leider nur noch zwei 8-Bit-Steckplätze in meinem Desktop frei)? Ich habe gelesen, daß dieses Modul nur auf die Sound Blaster 16 aufgesteckt werden muß – kommt es dadurch eventuell zu Platzkonflikten mit anderen Karten (vielleicht können Sie mir das Aussehen des Moduls kurz schildern)?

3. Besteht mit dem Wave Blaster die Möglichkeit, bei einem Spiel wie Strike Commander oder X-Wing gleichzeitig Roland-Musik und Sound Blaster-Effekte zu genießen oder funktioniert nur eines von beiden?

4. Ich betreibe meine Sound Blaster 16 auf diesen voreingestellten Adressen:

Basisadresse:	**220**
MIDI-Port:	**330**
Interrupt:	**5**
8-Bit-DMA:	**1**
16-Bit-DMA:	**5**

Es bestehen derzeit keine Konflikte mit anderen Karten, aber es kommt bei bestimmten Spielen vor, daß mein Rechner abstürzt. Würden Sie mir bestimmte Alternativ-Adressen empfehlen? ***(Andreas Schulz, Staßfurt)***

1. Die Rechnergeschwindigkeit hat keinen Einfluß auf das technische Wohlbefinden der Sound Blaster 16 ASP oder des Wave Blaster-Aufsatzes. Ein PC Player-Redakteur hat beide in seinem Privat-Monster-PC (486DX2, 66 MHz Prozessortakt) ohne Probleme zum Laufen gebracht.

2. Der Wave Blaster ist keine eigenständige Steckkarte, sondern eine Platine, welche auf die Sound Blaster 16 ASP-Karte aufgesteckt wird. Somit wird kein weiterer kostbarer Steckplatz belegt. Allerdings ist das Sound- & Wave-Blaster-Sandwich so dick, daß unter Umständen in den unmittelbar darüber (daneben) liegenden Steckplatz keine Karte eingesetzt werden kann. Stecken Sie das Duo bei akuter Slotknappheit entweder in den obersten Steckplatz (wenn dies ein 16-Bit-Slot ist) oder sorgen Sie durch Zwischenlegen einer Isolierschicht (Pappe oder Hartplastik-Scheibe) dafür, daß der Wave Blaster keinesfalls elektrischen Kontakt zur Nachbarkarte herstellen kann – denn sonst qualmt's.

3. MIDI-Musik vom Wave Blaster und Digisounds können problemlos gleichzeitig erklingen. Lektüre-Tip: Der Artikel »Mach's mit MIDI« (PC Player 5/93, Seite 76-78) enthielt wertvolle Informationen zum Thema.

4. Basis- und MIDI-Adressen können Sie so eingestellt lassen, auch der 8-Bit-DMA-Kanal ist unkritisch. Nur den Interrupt-Kanal sollten Sie nicht auf 5 belassen, sondern ihn auf 7 ändern. Denn einige Spiele gehen davon aus, daß Sound Blaster-Karten immer auf Interrupt 7 liegen (das war vor der Sound Blaster 16 ASP nun mal Standard). Sollten Ihre Abstürze damit immer noch nicht aufhören, stellen Sie den 16-Bit-DMA-Kanal (derzeit »5«) auf »8-Bit-DMA«. Das Programm »SBCONFIG« erledigt beide Änderungen schnell und komfortabel; zudem müssen zur Interrupt-Umstellung auf Ihrer Sound Blaster-Karte Jumper »IS0« gesetzt und »IS1« entfernt werden.

Overdrive gegen DX2

Da ich zur Zeit nur einen 286 PC besitze und Comanche-Fan bin, habe ich jetzt beschlossen, einen komplett neuen 486er zu kaufen. Wäre es günstiger und sinnvoller, einen 486DX mit 33 MHz zu kaufen und – wenn es an der Zeit ist – einen Overdrive einzubauen? Oder soll ich mich gleich für einen PC mit DX2-66 MHz-Prozessor entscheiden?

(Eric Dutt, Vaihingen)

Für einen 33 MHz-Overdrive müssen Sie immer noch einen guten Tausender auf den Ladentisch legen. Dagegen bezahlen Sie für einen DX2-66 PC nur ein paar Hunderter mehr als für einen DX-33 und sparen sich später das lästige Umrüsten. Also: Das derzeitige Spiele-Non-Plus-Ultra ist ein 486DX2-66 mit zwei oder mehr VESA-Local-Bus-Steckplätzen und einer Local-Bus-Grafikkarte. Overdrive-Chips sind nur dann sinnvoll, wenn Sie bereits einen DX25/DX33 besitzen oder jetzt einen 486SX (der deutlich preiswerter als der 486DX-Clan ist) kaufen und diesen später aufrüsten wollen.

Tut er's oder tut er es nicht?

Weihnachten letzten Jahres war die Freude groß, als ich endlich den lang erwarteten PC bekam – sogar ein 486er ist's gewesen. Ungetrübter Spielespaß? Nicht ganz, denn in der darauffolgenden Zeit häuften sich Berichte über »gefährliche Strahlen aus dem Monitor« in Zeitungen und Magazinen. Da mir meine Gesundheit einiges wert ist, suchte ich im Handbuch sofort nach der erhofften Information: »Monitor: strahlungsarm«. Doch die war nicht zu finden. Da ich aber ganz sicher sein möchte, erhoffe ich mir von Ihnen die Antwort. Hier einige Informationen: Der Monitor ist »TÜV Rheinland«- und »GS«-geprüft. Wenn ich den Monitor ein- und ausschalte, ist auch das berüchtigte Knistern zu hören, das ja oft auf Strahlungen hinweisen soll. Nun also die Frage: Ist er strahlungsarm oder nicht? Falls nicht, was nützen Abfanghauben und wie teuer sind diese?

(Sven Thoma, Aschaffenburg)

Nachweislich strahlungsarm ist ein Monitor normalerweise nur dann, wenn entweder auf der Rückseite des Gehäuses oder im Handbuch ein Auszug aus der Bescheinigung des Prüfinstituts (zum Beispiel Semko) zu finden ist. Werbewirksame Aufdrucke wie »Low Radiation« (strahlungsarm), »MPR II« oder »TCO« (zwei Prüfnormen) weisen ebenfalls auf die Strahlungsarmut hin und stimmen auch in den meisten Fällen – vertrauenswürdiger ist allerdings die genannte Prüfbescheinigung. Die TÜV- und GS-Prüfsiegel bestätigen lediglich die elektrische und mechanische Sicherheit (damit Sie zum Beispiel beim Anfassen des Gehäuses keinen elektrischen Schlag bekommen).
Ein Knistern beim Ein- und Ausschalten des Monitors ist völlig normal und tritt auch bei teuren Topgeräten mit strengen Strahlungsgrenzwerten auf. Keinesfalls knistern darf es jedoch, wenn Sie mit der Hand über die Bildröhre des eingeschalteten Monitors streichen. Britzelt's dabei, steht ein schändlicher Strahlemann vor Ihnen.
Manche der von Ihnen erwähnten »Abfanghauben« (auch Bildschirm-/Monitor-Filter genannt) leiten in der Tat dieses elektrostatische Feld ab, doch zur Monitorstrahlung gehören auch das elektromagnetische Feld und die Röntgenstrahlung. Und gegen diese beiden Emissionen ist der hübscheste Filter machtlos.

Verrückte Farben

Ich schreibe Ihnen bezüglich des Briefes von Dominik Bergis aus Bad Mergentheim (PC Player 6/93), der Probleme mit seinem 486 PC hat (die Farben spielen bei einigen Spielen verrückt, wenn der Prozessor-Cache aktiviert ist). Nach einer Umrüstung von 386/33 auf 486/33 durch Austausch des Motherboards traf ich auf das gleiche Problem.
Nach nochmaligem Durchgehen aller BIOS-Werte stieß ich auf die Option »Bus Clock Selection«, die auf dem Wert CLK2/2 stand. Nachdem ich diesen Parameter in CLK2/2.5 änderte, besserte sich der Zustand etwas. Der optimale Wert ist allerdings CLK2/3, was ich nach einigem Probieren herausfand. Da dieser Wert den Takt des AT-Bus festlegt, kann man abschließend feststellen, daß er ab Werk zu hoch eingestellt war, was zu Fehlern bei zeitkritischen VGA-Zugriffen geführt hat. ***(Thomas Siegmann, Frankenthal)***

Vielen Dank für diesen Hinweis. In der Tat führt eine zu hoch eingestellte AT-Bus-Taktrate meist zu einem Fehlverhalten aller eingesetzten Steckkarten. PC-Erweiterungskarten für das ISA-Bussystem vertragen nicht viel mehr als 8-10 Megahertz. Nun ist dieser Bustakt bei allen modernen 386ern und 486ern nicht fest eingestellt, sondern wird durch Teilen des Systemtakts gewonnen. Bei einem 33-MHz-Computer muß der Systemtakt also durch vier geteilt werden, um 8,25 MHz Bustakt zu erhalten.
Normalerweise müssen Sie sich aber um den Divisionsfaktor und den daraus resultierenden Bustakt keine Sorgen machen, denn wenn Sie den Extended BIOS-Parameter »Auto config function« auf »enabled« (eingeschaltet) stellen, ermittelt das BIOS selbständig den richtigen Wert (zeigt ihn aber nirgends an). Wollen Sie den Faktor bei der »Bus Clock Selection« selbst eintragen, muß die »Auto config function« unbedingt auf »disabled« gestellt werden, sonst ignoriert das BIOS den eingetragenen Wert.
Sollte der Bustakt trotz eingeschalteter Auto config-Funktion nicht stimmen (zu erkennen daran, daß Ihre Grafikkarte noch immer verrückt spielt), dann sind vermutlich einige Jumper auf dem Motherboard nicht korrekt gesetzt. Überprüfen Sie dies anhand des Motherboard-Handbuchs.

CD-Laufwerk mit RAM-Hunger

Ich habe ein Mitsumi CD-ROM-Laufwerk in meinen Rechner eingebaut. Nach der ohne Störungsmeldung erfolgten Installation der mitgelieferten Software trat folgendes Problem auf: Spiele wie Ultima II und Wing Commander II, die zuvor absolut perfekt in Bild und Sound liefen, meldeten »Insufficient memory« und schalteten sofort ab. Interessanterweise blieb »X-Wing« spielbar.
Der »chkdsk«-Befehl offenbarte, daß der Arbeitsspeicher erheblich geschrumpft war, obwohl ich in der config.sys und autoexec.bat selber keine Änderungen vorgenommen habe. Außerdem hatte der Rechner trotz automatischem Setup der CD-ROM-Software den CD-Treiber nicht geladen – obwohl er durch das Setup des Mitsumi-CD-ROM in die config.sys und die autoexec.bat eingetragen worden ist (MSCDEX.EXE). Haben Sie eine Idee, was zu tun ist?
(Christoph Förster, Bremen)

Zunächst einmal müssen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk zum Laufen bringen. Starten Sie nochmals das Setup-Programm, das sich auf der Mitsumi-Treiberdiskette befindet. Überprüfen Sie dabei auch die Jumper und DIP-Schalter auf der Interfacekarte sowie alle Kabelverbindungen. Achten Sie beim anschließenden Neustart des Computers auf Fehlermeldungen der CD-ROM-Treiber.
Erst wenn Ihr Laufwerk korrekt arbeitet, können Sie sich an das nächste Problem wagen, nämlich die durch CD-Treibersoftware hervorgerufene Speicherknappheit. MS-DOS 5.0-Besitzer müssen sich mit einem RAM-Manager (zum Beispiel »QEMM«) Speicherluft verschaffen; bei MS-DOS 6.0 genügt die Eingabe des Befehls »Memmaker«. Diese Speichermanager machen nichts anderes, als möglichst viele Treiberprogramme aus dem 640 KByte großen, kostbaren Hauptspeicher in andere Regionen zu verbannen. Denn vor allem Spielprogramme benötigen viel freien Speicher in diesem 640 KByte-Bereich, mitunter sogar über 600 KByte. Da hilft es auch nichts, wenn Ihr Computer über 4 oder 8 MByte Gesamtspeicher verfügt. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.
Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Shareware-Note

Ich lese die PC Player seit der Erstausgabe und muß sagen, daß sie mir von allen Spielezeitungen mit Abstand am besten gefällt. Auch Nicht-Spiele-Bereiche wie Hardware-Fragen werden ausführlich und verständlich abgehandelt. Im Gegensatz zu anderen Magazinen versucht Ihr nicht, den Lesern Previews durch großartige Aufmachung als Tests zu verkaufen.
Kein Licht ohne Schatten, natürlich habe ich auch etwas zu kritisieren. Als erstes: mußte die Preiserhöhung für eure Diskette wirklich sein? Ich halte 8 DM doch für ganz schön teuer für eine 3,5-Zoll-HD-Disk, wo man sie in einwandfreier Qualität schon für 15 bis 20 DM pro 10 Stück bekommt, im Einzelhandel wohlgemerkt. Wie ich selbst schon feststellen konnte, funktioniert der Diskettenservice einwandfrei und paßt zum guten Bild Eures Magazins. Aber könnt Ihr den Preis nicht noch einmal überdenken?
Außerdem möchte ich auch was zu Shareware-Spielen sagen. Erst einmal solltet Ihr den Shareware-Teil seitenmäßig noch ausbauen und auf wirklich gute Programme ausführlicher eingehen. Zweitens solltet Ihr auch bei Shareware-Spielen ein Info-Kästchen für die Hardware einführen. Und drittens wäre auch eine Bewertung in Zahlen nicht schlecht. Ich bin mit Euch einer Meinung, daß man Shareware-Spiele bis auf wenige Ausnahmen nicht mit kommerziellen Produkten vergleichen kann. Aber untereinander sollte man sie schon vergleichen können. Eine eigene Bewertungsskala (mein Vorschlag: 1 bis 10) wäre dafür gut geeignet.

(Uwe Walschus, Wolgast)

Sie mußte wirklich sein, die Disketten-Preisanpassung. Die Post langte bei der letzten Portoerhöhung kräftig zu, außerdem hat das Handling seinen Preis. Auch der liebe Mensch, der sich um Rechnungsabwicklung, Duplizierung und Versand kümmert, will sich seine warme Suppe am Abend leisten können. Da wir uns bei Shareware-Spielen auf die Vorstellung der herausragenden Programme konzentrieren, ist eine Einzelwertung nicht zwingend notwendig. Über Flops schreiben wir in dieser Rubrik erst gar nicht.

Frauenquote

Es sieht fast so aus, als gäbe es nur männliche »mitteilungsbewußte PC-Besitzer«. Daß dem nicht so ist und es auch einige wenige weibliche Computer-Freaks gibt, will ich mit diesem Brief zeigen.
Eure Zeitung ist echt spitzenmäßig, ich kann aber nicht verstehen, was ein sinnloser Comic in einem so tollen Magazin zu suchen hat. Diese Seite könnte man z.B. für Kleinanzeigen verwenden. Das neue Design des Titelblattes gefällt mir sehr gut und ist auch ansprechender als das alte. Der Joystick-Test in Ausgabe 4/93 hat mir sehr bei der Auswahl eines neuen geholfen. Ganz besonders hat es mir das Finale angetan. Vor allem in der Ausgabe 6/93 habt Ihr Euch echt selbst übertroffen. **(Susanne Gorn, Cottbus)**

Danke für den netten Brief. Ich möchte bei dieser Gelegenheit betonen, daß wir Zuschriften von Leserinnen keinesfalls unterdrücken, doch der Männeranteil ist unter den PC Player-Briefeschreibern beängstigend hoch. Wir würden unsere Testredaktion auch gerne mit einer kompetenten Kollegin bereichern, aber auf die letzte Stellenausschreibung meldeten sich fast ausschließlich Herren.

Tips-Unterdrückung

Besonders gut gefallen mir die Rubriken, die vorher noch keiner gebracht hat, wie die »Bizarren Anwendungen« oder die Public-Domain-Ecke. Mir gefällt auch, daß Ihr nicht nur Software-Tests bringt, sondern auch Hardware testet und Berichte wie »Mehr RAM« bringt. Eure Diskette war für 5 Mark wirklich in Ordnung, aber 8 Mark sind zu viel.
An Euren Tips habe ich auch was auszusetzen. In Ausgabe 5/93 waren alle von Euch geschrieben und kein einziger Tip von Lesern. Außerdem solltet Ihr auch kleinere Tips und Cheats bringen. **(René Poos)**

Um möglichst aktuell zu sein, greifen unsere Redakteure gerne mal selber zur Tastatur und tippen selber eine Spielelösung. Damit sollen keinesfalls Lesereinsendungen unterdrückt werden (...die uns schließlich auch viel Arbeit abnehmen). Für die Zukunft streben wir eine sinnvolle Mischung aus Leserlösungen und ein paar Tips aus der Redaktion an; kleinere Häppchen wie Paßwörter dürfen auch nicht fehlen. Wir werden uns aber weiterhin auf ausführliche Lösungen zu den populärsten Spielen beschränken, statt halbherzige Tips zu Murks-Programmen ins Heft zu ballern, die ohnehin kaum jemand freiwillig anrührt.

Pirates-Verzückung

Seriosität ist eine feine Sache, aber wenn ich noch einmal erlebe, daß Ihr Eure Leser siezt, komme ich nach München (...und da hilft Euch Trantor gar nichts). Außerdem sind PC Player-Leser jung gebliebene und lockere Leute (...sag ich jetzt einfach mal so!). Wenn Ihr mir immer noch nicht glaubt, dann nehmt dies: Duzen schafft Nähe zum Leser, so bekommt dieser ein viel persönlicheres Verhältnis zu Eurer

Zeitschrift. Was haltet Ihr von einem Softwaretest zu sogenannten »Festplattenverdopplern«? Ich habe da ein Auge auf »X-tra Drive« geworfen (ca. 150 DM). Eure Meinung? Unter den Spiele-Referenzen fehlt was: Wo bleibt »Wasteland« unter den Rollenspielen? Und der Gipfel: Was ist mit »Pirates«? Das größte Spiel seit Menschengedenken – und Ihr laß es weg! Und wo bleibt »Elite«?

(Heinrich Kemmet, Pforzheim)

Alte Hausregel: Wer sich auch duzen läßt, kommt sich durchs »Sie« nicht schräg angemacht vor; andererseits fühlt sich mancher Siezer von einer Duz-Überrumpelung auf den Schlips getreten. Da wir's allen Recht machen wollen, siezen wir sicherheitshalber drauflos. Deswegen wird sich doch nicht jemand entfremdet fühlen? Schließlich haben wir alle unsere Leser gleich lieb.
Boris Schneider hatte das Thema »Festplattenverdoppler« in Ausgabe 3/93 abgehandelt. Sein Fazit, das immer noch aktuell ist: Gerade bei Spielen bringen diese Programme nicht viel. Rentabler und sicherer ist es, im Zweifelsfalle noch ein wenig zu sparen und das Geld in eine Zweitfestplatte zu investieren.
Elite taucht mit vollster Absicht in keinem Referenzgebiet auf. Nach Meinung unser hartherzigen Testredaktion ist das Programm im Vergleich zu den heutigen PC-Spielemaßstäben kein Überflieger mehr. Pirates ist momentan nicht vertreten, weil die angestaubte alte EGA-Version kaum mehr zu haben ist. Sobald Pirates Gold fertig ist, hat diese Neuauflage sicher gute Chancen, in den Referenzbereich einzuziehen.

Fischvergiftung

Ich glaube, daß Ihr »El-Fish« ein wenig unfair behandelt habt. Immerhin weiß ich als Ex-Redakteur der SF-Zeitung »Alien Contact«, wie schön es sein kann, einen saftigen Verriß zu schreiben, ohne anschließend ein schlechtes Gewissen zu haben. Daß es Euch ganz genauso geht, ist dem »El Finale« dann ja auch deutlich anzumerken – was man gerne tut, das macht man gut. Schlechte Spiele sind ein Ärgernis, das man gar nicht übersetzen kann; darüber zu schreiben hingegen kann viel Freude bringen. Und so müßte »El Fish« doch wenigstens einen halben Punkt bekommen – oder?
Zur Abstimmung über den Anteil der Spieletests: Eine Zeitschrift für PC-Spieletests, in der nur Tests, Komplettlösungen, Impressum und Inhaltsverzeichnis stehen, ist wirklich langweilig und völlig überflüssig. Die Hälfte des Heftes für Tests reicht aus. *(Erik Zimmermann, Berlin)*

Wir haben El-Fish nicht mit 0 Punkten bewertet; wir haben ihm keine Gesamtwertung gegeben – das sind die feinen Unterschiede. Es sieht zwar aus wie ein Spiel, wird vermarktet wie ein Spiel aber es bietet keinerlei spielerischen Inhalte. Eine kritische Analyse in Form des Testberichts erschien uns angebracht und ist keine Selbstzweck-Gehässigkeit. Uns erreichten auch Briefe von Lesern, die El-Fish vor der Lektüre unseres warnenden Tests kauften (...das kommt davon!) und nun entsprechend gefrustet sind.

Aufpreis-Schlichtung

In der neuesten Ausgabe Ihrer Zeitschrift bin ich auf den Artikel »El-Fish« gestoßen. Mein erster Blick gehörte wie immer dem Bewertungskasten. Dieser sagt mir, ob es sich für mich lohnt, den Artikel zu lesen. Da stand mein Entschluß sofort fest: Ich schreibe einen Leserbrief! Ich wollte zunächst meine Wut zum Ausdruck bringen, warum Sie schon wieder so ein schlechtes Programm testen. Ich habe den Artikel aus Neugier dann doch bis zum Schluß gelesen, da habe ich vor Lachen auf dem Boden gelegen. Dazu kam noch die letzte Seite mit El-Finale, welche mit den absoluten Rest gegeben hat – Spitze!
Beinahe hätte ich jedoch nicht das Vergnügen gehabt, denn der Mehrpreis von PC Player war doch etwas überraschend. Man fragt sich, ob die Zeitschrift den Aufpreis wert ist. Die Preiserhöhung im Vorwort mit 7 anstelle von 70 Pfennig anzugeben, war doch wohl ein schlechter Druckfehler-Scherz. Berichte über »Jonathan« oder »Bubble & Quaak« könnten wirklich etwas kürzer gefaßt werden; eine halbe A 4-Seite müßte reichen, um ein Spiel zu verurteilen.

(Dag Neudenberger, Schleiden-Gemünd)

Die »7 Pfennig« waren nicht als schlechter Scherz gedacht, sondern fallen in die Abteilung »garantiert unbeabsichtigte Druckfehler« – noch nie haben wir eine »0« so sehr vermißt wie im Editorial der Ausgabe 6/93.

Der Mann kennt sich aus

Zunächst einmal möchte ich sagen, daß mir die neue Gestaltung des Titelbildes deutlich besser gefällt als die alte. Ganz abgesehen davon, daß es zu diesem Thema wahrscheinlich bereits Waschkörbe voller Post gegeben hat: Ich bin der Meinung, daß Sie die Diskette nicht beilegen sollten. So kann jeder sie bekommen, wenn er sie haben will, aber muß sie nicht extra bezahlen, wenn er sie nicht braucht.
Da will doch tatsächlich jemand den Starkiller-Comic aus der PC Player streichen! Also wirklich – mir blieb fast das Herz stehen! Möge Starkillers Trupp noch lange die Galaxis unterjochen! Wie sieht es übrigens mit Gastauftritten von Ultima oder den Biochips aus? Kommt Witzball wieder? Lernen wir Trantors Brüder näher kennen? Oder sehen wir Arnold wieder, mit dem Trantor und das Tentakel die Malzbierfelder vor der »schrecklichen Bestie« beschützt haben?

(Ingo Kemper, Münster)

In den nächsten Jahrzehnten werden wir bei Starkiller sicher auf die eine oder andere Figur aus früheren Episoden zurückkommen. Die Fraktion der Comic-Verächter sei damit getröstet, daß für dieses eine bescheidene Seitchen sicher kein Test geopfert werden muß.

WORK IN PROGRESS

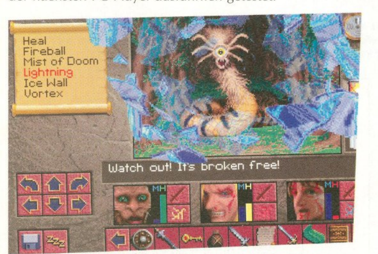
PC PLAYER 9/93

Seit unserem **Soundkarten**-Feature in Ausgabe 2/93 hat sich viel getan. General Midi und neue Soundblaster-kompatible Chips schwirren durch die Fachwelt. Profis schwören auf die Kombination Roland-Musik plus Soundblaster-Effekte – kann man sich diesen Luxus leisten? Reicht eine Multitalent-Karte aus oder braucht man gleich zwei Krachmacher? Unser Soundkarten-Artikel für Fortgeschrittene klärt in der nächsten Ausgabe solche leidigen Fragen und vergleicht die neuesten Modelle mit den Siegern unseres ersten Tests.

Optimaler Spiele-Sound gefällig? Nächsten Monat untersuchen wir die aktuellen Trends im Kartendickicht.

Sie greifen gelegentlich zur Videokamera? Dann dürfte der **Video Director** Sie in Entzücken versetzen. Dieses Windows-Programm macht den PC zum elektronischen Schnittpult. Damit verleihen Sie auch dem ödesten Mallorca-Urlaubsvideo eine Rasanz, als wär's dem MTV-Schnittpult entsprungen. Die deutsche Version des Video Director wird in der nächsten PC Player ausführlich getestet.

Demnächst in Deutsch; Video Director, der beste Freund des Hobbyfilmers



Testkandidat Lands of Lore nähert sich der Vollendung

Nach der großen Messeorgie in dieser Ausgabe dürfte der Spieletest-Tisch im nächsten Monat wieder üppig gedeckt sein. In Las Vegas bastelt Westwood noch an dem Rollenspiel **Lands of Lore**. September soll's endlich erscheinen; nächsten Monat können wir Ihnen wahrscheinlich den Test präsentieren. Außerdem auf der Spiele-Warteliste: Sierra will endlich **Betrayal at Krondor** fertig programmieren, der **Tornado** von Digital Integration ist definitiv startklar und 21st Century verspricht die Veröffentlichung der vielversprechenden Flipper-Simulation **Pinball Dreams**.

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Macht Pinball Dreams Ihre intimsten Flipper-Wünsche wahr?

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 9/93 erscheint am 11. August

FINALE



DIE LETZTE TOP 5-LISTE

»Deluxe« ist in: In den Entwicklungsabteilungen mehrere Softwarehäuser wird fleißig an sogenannten Re-Releases alter Klassiker gearbeitet (auch als »Dem Kunden nochmal das Geld aus der Tasche ziehen«-Versionen bekannt). Hier die fünf heißesten Titel für den Herbst:

PLATZ 5: ULTIMA 7 DELUXE – Läuft endlich auf jedem normal eingerichteten 386/486 ohne Bootdiskette und scrollt in akzeptabler Geschwindigkeit

PLATZ 4: ZORK DELUXE – Das gute Textadventure jetzt mit neuem Zeichensatz (Garamond Italic von Adobe)

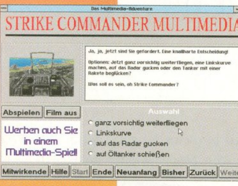
PLATZ 3: BATTLECHESS DELUXE – Kann jetzt wahlweise auch Dame spielen

PLATZ 2: MONKEY ISLAND 2 DELUXE – Drei neue Witze, eine neue Grafik und ein echtes Happy End (Guybrush bringt LeChuck einfach um)

PLATZ 1: 7TH GUEST DELUXE – Jetzt mit Spiel! ***(bs)***

DAS SIM-PROGRAMM DES MONATS

Es macht Krach! Es bewegt sich! Es ist Multimedia! Falsch, es ist nur »SimMultimedia«, das erste Programm, das so tut, als sei es der Vorreiter einer neuen Technologie.



Nachher: Mit Multimedia macht das Leben wieder Sinn

Multimedia ist die Verbindung von Animation, Video, Sound, Sprache und Text zu einer neuen Gesamtheit. Spötter behaupten, daß bei dieser Definition eigentlich jedes Nachrichtenprogramm im Fernsehen multimedial sei. Nimmt man noch den Faktor »Interaktivität« hinzu, erfüllt praktisch jedes Computerspiel diese Ansprüche (bis auf ein Infocom-Textadventure).

In Wahrheit ist Multimedia natürlich ganz anders. SimMultimedia verwandelt ein normales Computerspiel in eine Multimedia-Version mit folgenden Vorteilen: Animationen klotzen nicht den ganzen Bildschirm voll, sondern werden kompakt und übersichtlich in einem kleinen Fenster abgespielt. Dadurch sieht man selbst auf dem teueren 21-Zoll-Monitor nicht die häßlichen Pixel der VGA-Auflösung.



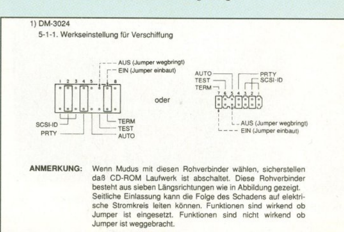
Vorher: Ein Computerspiel wie viele andere

Damit Sie beim Spielen nichts wichtiges verpassen, muß Multimedia statt schnellem DOS mit dem langsameren Windows vorlieb nehmen. Außerdem tun Sie was für Ihre Fremdsprachenkenntnisse, denn deutschsprachige Software wird von SimMultimedia rasch wieder ins Englische übersetzt; schließlich kann man nicht erwarten, daß die überlasteten Synchronsprecher Deutschlands (die inzwischen 28 Kabelkanäle mit drittklassigen US-Fernsehserien versorgen müssen) auch noch Hand an Multimedia-Produkte anlegen. Außerdem werden die oft viel zu langwierigen Programme auf eine maximale Spieldauer von zwei bis drei Stunden gekürzt, indem alle komplexen Puzzles radikal entfernt werden. Schließlich wollten Sie Multimedia und nicht etwa ein interessantes, auf Dauer unterhaltsames Computerspiel. **(bs)**

LESEN SIE DIESE ANLEITUNG SEHR SORGFÄLTIG...

Wir haben schon viele seltsam übersetzte Anleitungen gesehen, aber das Manual zum Texel CD-ROM 3024 (erste Auflage) schlägt einfach alles. Da das CD-ROM inzwischen mit korrigierter Anleitung ausgeliefert wird, müssen wir hier die besten Perlen für die Nachwelt erhalten. Der erste Satz des Handbuches lautet übrigens wörtlich: »Lesen Sie diese Anleitungen bitte sehr sorgfältig«.

- **Dieses CD-ROM-Laufwerk ist ein Genauelektromechanisches Gerät welches für Lesen der CD-ROM Scheibe aufgezeignetes Gerät.**
- **Gebrauch der Regelung oder Einstellung, oder Ausführung der Reihenfolge, welche anders hierin spezifizieren, kann zu gefährliche Radiationszersperrung zur Folge haben.**
- **Falls Ihres Laufwerk die Wartung fordern, bitte in Berührung kommen mit Händler oder autorisiertes Dienstzentrum.**
- **DM-3024 ist ein interner Laufwerkeinheit welche in leere Halbhöhebai der persönliche Computer.**
- **Falls Sie keinen SCSI Peripherie haben in Ihres System anders als CD-ROM Laufwerk, Sie dürfen Laufwerk mit Schaltern welche gestellt bei Ankauf Sie erhalten.**
- **Nicht längere Schrauben ins Setz des besteigenden Loches einsetzen.**
- **Dies ist ein externes Gerät mit seiner selbster Stromversorgung.**
- **Falls sonstige SCSI Peripherie sind an Laufwerk so anfügen daß diese sind nicht letzte Peripherie in Verkettung, Terminator darf nicht einschalten.**
- **Den Scheibe ladet Caddy ins Schlitz des CD-ROM Laufwerks einlegen.**



1) DM-3024

5-1-1. Werkseinstellung für Verschiffung

ANMERKUNG: Wenn Mudus mit diesen Rohverbinder wählen, sicherstellen daß CD-ROM Laufwerk ist abschaltet. Diese Rohverbinder besteht aus sieben Längsrichtungen wie in Abbildung gezeigt. Seitliche Einlassung kann die Folge des Schadens auf elektrische Stromkreis leiten können. Funktionen sind wirkend ob Jumper ist eingesetzt. Funktionen sind nicht wirkend ob Jumper ist weggebracht.

Das gute Stück im Original: Seite 46 des Texel-Handbuchs ist komischer als jeder Loriot-Bildband.


Ganz der Papa?
PRIMUS 0 83 82 / 88 70 27
DL1150, DL1250
...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!
Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.
Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.
DL1150:
Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
110 Spalten auf A4 quer
DL1250:
136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen
DL1250
Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.
Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm
Name
Straße
PLZ, Ort
Firma
PCP 8/93
Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 8000 München 40 · Tel. 0 89 / 3 23 78 - 0
FUJITSU
COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.

SOUND GALAXY NX PRO 16

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows , Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.

DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!





Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker



KM Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48 · 73249 Wernau

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer